A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 11.szám, 1998. november

CAESAR III
MISSING IN ACTION
PEOPLE`S GENERAL
GRAND PRIX LEGENDS
KLINGON HONOUR GUARD

POPULOUS THE BEGINNING

AZ ISTENEK A FEJEDRE ESTEK!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-	
11TH HOUR	4999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINCS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABE 'S EXODUS	HIVJ	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ACTUA TENNIS	11999.-	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	
APACHE LONGBOW	3999.-	
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-	
ATLANTIS	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	
BALLS OF STEEL	9999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BLOOD	4999.-	
BLOOD 2	HIVJ	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CAESAR III	HIVJ	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON 2	HIVJ	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CHESSMASTER 6000	11999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
CIVL WAR	4999.-	
CIVL WAR GENERALS II	3999.-	
COLIN MCRAE RALLY	11999.-	
COMMAND & CONQUER	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
COMMANDOS	9999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	3999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DIG	4999.-	
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DRAGON HEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
EF2000 TACTCOM	5999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EUROPEAN AIR WAR	HIVJ	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F.A.P.L. FOOTBALL MANAGER 99	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F16 - MIG 29	HIVJ	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FALLOUT 2	HIVJ	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 99	HIVJ	
FIFTH ELEMENT	11999.-	
FINAL FANTASY VII	9999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE / DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GANGSTERS	HIVJ	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	11999.-	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HEAVY GEAR 2	HIVJ	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	5999.-	3999.-
HERCULES	9999.-	
HERETIC II	HIVJ	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
HUNTER HUNTED	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-	
ISRAELI AIR FORCE	11999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID 'S KIT 4-7	9999.-	
KID 'S KIT 8-12	9999.-	
KKND KROSSFIRE	11999.-	
KNIGHTS & MERCHANTS	HIVJ	
LAND,SEA & AIR PACK	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-	
LODE RUNNER 2	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
M1 TANK PLATOON II	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	5999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MIGHT & MAGIC VI	9999.-	
MISSING IN ACTION	11999.-	
MONACO GRAND PRIX	HIVJ	
MONKEY ISLAND 1 & 2 /H	5999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MONTEZUMA RETURN	HIVJ	
MORE EMPIRES	5999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MORTAL KOMBAT 4	11999.-	
MOTO RACER 2	HIVJ	
MOTOCROSS MADNESS	12999.-	
MYSTERIES OF SYTH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAM	11999.-	
NASCAR 2	3999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA JAM	2999.-	
NEED FOR SPEED III	11999.-	
NEWMAN HAAS RACING	HIVJ	
NHL 99	11999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-	
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
ODDWORLD ABE 'S ODDISEY	4999.-	
ODT	HIVJ	
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OUTPOST 2	3999.-	
OVERLORD	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER GENERAL II	9999.-	
PEOPLE 'S GENERAL	11999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
POWERBOAT	9999.-	
POWERSLIDE	HIVJ	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-	
QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON II	HIVJ	
RAILROAD TYCOON	3999.-	
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-	
REBEL ASSAULT	4999.-	
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-	
REBEL ASSAULT -X WING	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED JACK	11999.-	
REDLINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SETTLERS 3	HIVJ	
SETTLERS II	3999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	HIVJ	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SILVER GAMES	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIN	HIVJ	
SMALL SOLDIERS-SQUAD COMMANDER	11999.-	
SONIC R	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	11999.-	
SPECTRE VR	6999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT DATA - INSURRECTION	7999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNDICATE WARS	3999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGER WOODS 99	11999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOMB RAIDER II	11999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRESPASSER		HIVJ
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK 2	HIVJ	
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
ULTIMATE WAR PACK	11999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
URBAN ASSAULT	12999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VESZHELYZET	3999.-	
VIRTUAL CHESS 2	4999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WARCRAFT II DELUXE	9999.-	
WARLORDS III	4999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-	
WESTERN FRONT	HIVJ	
WETRIX	9999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
WORMS ARMAGEDDON	HIVJ	
X COM INTERCEPTOR	9999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	

1+5 JÁTÉK

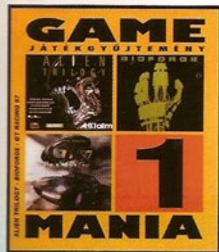
	Fogy. ár	Akciós ár
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

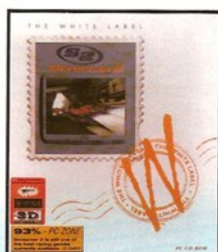
	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLECTION	2999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

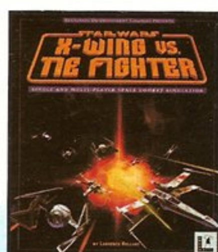
MÁR NOVEMBERBEN IS KARÁCSONYI ÁRAK!

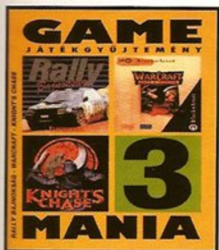

GAME MANIA 1
9999,- helyett 4999,-

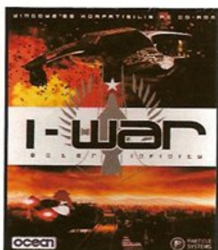

F22
11999,- helyett 4999,-

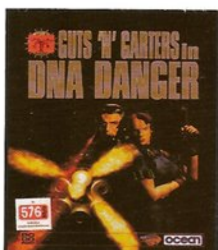

FALLOUT
11999,- helyett 4999,-

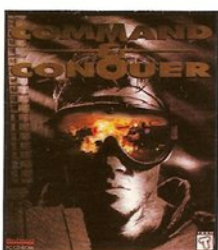

SCREAMER 2
4999,- helyett 2999,-

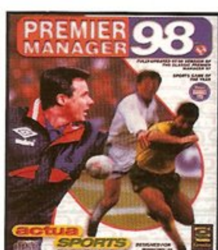

X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett 4999,-

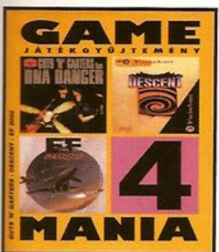

GAME MANIA 3
9999,- helyett 4999,-

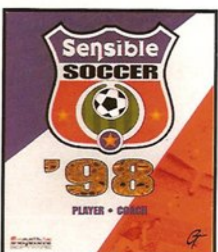

I-WAR
11999,- helyett 4999,-

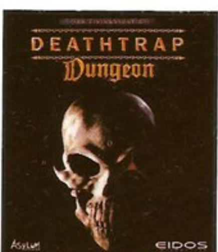

GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett 4999,-

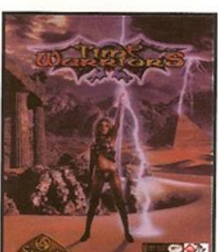

COMMAND & CONQUER
9999,- helyett 4999,-


PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett 4999,-

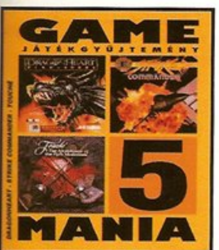

GAME MANIA 4
9999,- helyett 4999,-


SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett 4999,-


DEATHTRAP DUNGEON
9999,- helyett 5999,-


TIME WARRIORS
9999,- helyett 4999,-

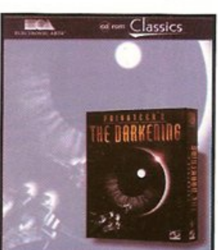

ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett 4999,-


GAME MANIA 5
9999,- helyett 4999,-


PINK PANTHER 2
9999,- helyett 4999,-


MORTAL KOMBAT 4
11999,- helyett 7999,-


SPEC OPS
11999,- helyett 7999,-


PRIVATEER 2
9999,- helyett 3999,-

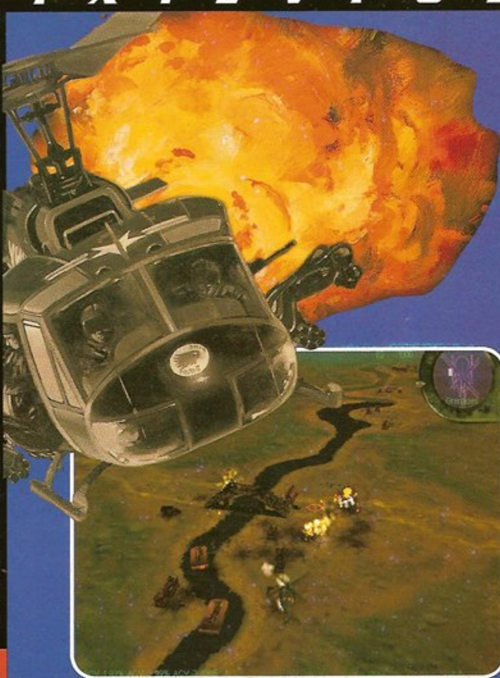

MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett 7999,-

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTON TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tarta

IX. ÉVFOLYAM, 11

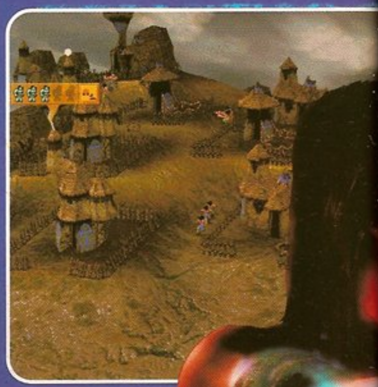
ABC-INDEX 5TB ISMERTETŐ



Missing in Action

A Simis ugyan új kiadóhoz pártolt, de a Team Apache-ból már ismert engine még mindig csodálatos.

36. oldal



Grand Prix Legends

A Papyrus iszonyúan nehéz szimulátorában megelevenedik a Forma 1 hőskora.

34. oldal



ISSN 0865-8226
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda, Budapest
A címlapon: Populous: The Beginning (Electronic Arts/Bullfrog)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



The Creed

Első pillantásra egy igen meglepő sci-fi akciójáték, amit az Electronic Arts túl erőszakosnak találta arra, hogy kiadja.

30. oldal



Populous: The Beginning

Hat évet vártunk. Hat hosszú évet, hogy megszülessen a Játékok Játékának következő része. Megszületett.

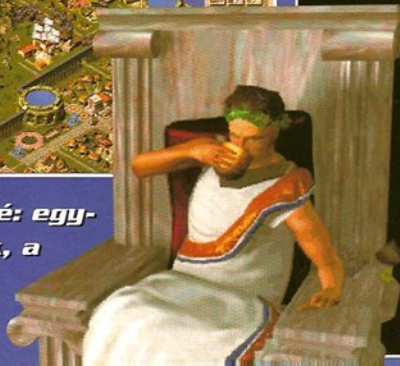
10. oldal



Caesar III

Nehéz kenyér a római helytartóé: egyszerre kell tetszenie a plebsnek, a császárnak és az isteneknek.

14. oldal



AKTUÁLIS

Ahogy az év vége felé közeledve egyre inkább elborul az ég, úgy kezd egyre inkább kivirulni az egyszeri PC-játékos hangulata, hiszen a karácsonyi nagyüzemre készülve egyre sűrűsödnek a polcokon a megjelenő újdonságok, és lassan megérkeznek az igazán nagy nevek is. "Három a magyar igazság!" - tartja a közmondás (és egy a ráadás, mint tudjuk, de ez csak az ÁFA bevezetése óta van), de úgy látszik nem csak a magyar, hiszen két világsiker is trilógiává bővült ebben a hónapban. (A Settlers III csak azért nem került terítékre, mert akkor aztán tényleg teljesen belegabalyodtunk volna ezekbe a hármasokba. (Sebaj, majd a jövő hónapban! Vagy a 3*33. számunkban.)
A Hírekben folytatjuk végeláthatatlan ECTS-beszámolónkat, amely előre láthatólag a következő ECTS-ig, illetve a Világvégéig tart (majd meglátjuk, melyiket rendezik meg előbb).
Nem is húzom tovább az időt: merüljetek bele szépen Populous: The Beginning című újságunkba, amely 98/11 sorszámú 576 melléklettel jelenik meg.
Ja, egyébként már előre jelzem, hogy karácsonyra némi meglepetést készítünk nektek, szóval készüljetek fel testben és lélekben egyaránt. (Hogyisne! Dehogy mondom meg! Akkor már nem lesz meglepetés...

CoVboy



A Sierra (illetve tulajdonosa, a CUC Software) választékát nézve az ember igencsak a bőség zavarával küzd: hirtelen nem is tudja, hogy hova kapjon, mert itt aztán a stratégiától a szimulátorig, vagy a szerepjátéktól a sportig minden kategóriában akad 3-4 újdonsült jelentkező. Ráadásul régi patinás cég lévén számos nagy nevet is mondhat magáénak. Szerencsére a Sierra is állandó vendége volt idei híreinknek, így új játékaik közül csak szemezgetni fogunk. Ezek közül világszerte a két legjobban legjobban várt a Blizzard nevéhez kötődik: ez egyik az RPG-k koronázatlan (illetve többszörösen megkoronázott) királya, a Diablo II. része, a másik pedig az első hivatalos Starcraft kiegészítő, a **Brood War**. Az új sztorira épített hadjáratokban (minden fajnak 1-1) egyenként összesen 8-8 küldetés kap majd helyet, és összesen 6 (fajonként 2-2) új egységgel bővül az egységek listája is. Minden bizonnyal elégedettek lesznek a multiplayer-játékosok is, hiszen 100 vadonatúj harcmező várja, hogy ismerőseikkel rátóduljanak.

A szimulátorok között is akadnak régi ismerősök. Egyrészt jön újra a **Red Baron**, csak most már teljes 3Dfx-támogatással (mindkét Voodoohoz), és az új lehetőségekhez illesztett környezettel és effektekkel, továbbá polgári repülőgépeken is újra magasba röppenhetünk a **Pro Pilot 99**-ben. Ez természetesen szintén teljes 3D-támogatást kapott, és jelentősen kibővült a légtér is: a játékban végigrepülhetünk az Egyesült Államok, Kanada és Nyugat-Európa földrajzi adatok alapján teljesen élethűen reprodukált felszíne felett, lepillanthatunk 35 részletesen kidolgozott metropoliszra, miközben 3500 repülőtér kifutópályái hívogatnak, hogy futóműveinket rájuk bocsássuk.


Brood War

A Sierra-autóversenyek szintén egyfajta minőséget jelentettek mindig is. Ezt hűen alátámasztja a Garand Prix Legends (lásd ismertetőnket), de igen kellemes mulatságnak ígérkezik a **Viper Racing** is. Mint a neve is mutatja, ebben sportautók (szám szerint nyolc típus) játszák a főszerepet, de elsősorban a legendás Dodge Viper. A csillogó-villogó 3D-effektek, a háromféle realitásfokozat, a tuningolható (vagy akár át is festhető) autó már rég nem számítanak újdonságnak a rakásnyi autóverseny között – az viszont már annál inkább, hogy a szerzők azt ígérik, hogy a játékosnak nem kell egy fix, előre megszabott útvonalat követnie a verseny során: sajátos módon arra mehet amerre csak éppen kedve szottyan!


Pro Pilot 99

A Sierra egykoron a hihetetlen sebességgel gyártott kalandjátékairól híresült el: különféle "Questjei" stílust teremtettek, főszereplőik pedig a számítógépes játékosok kedvenc kabalafigurái lettek. Ki ne emlékezhék Larryre, a lezser ruhás botcsinálta nőcsábászra vagy Roger Wilcora, az első osztályú űrházmesterre? Sajnos ezeknek a fickóknak, és az általuk képviselt stílusnak már végképp bealkonyult, de azért néhány Quest még azért elcsöppen a Sierrától. Roberta Williams a két Phantasmagoria után például visszatért kedvenc sorozatához a King's Questhez, amelynek VIII. (!) része, a Mask of Eternity már vagy két esztendeje húzódik (szóval talán megint visszatérünk rá a hírekben), de most beszéljünk inkább arról a sorozatról, amelyben Sierraék elkezdték ötvözni hagyományos stílusukat szerepjáték elemekkel. A **Quest for Glory V**: Dragon Fire-ra talán már rá sem ismernének azok, akik a sorozat születésénél jelen voltak, mert a kinézet most már sokkal inkább idéz egy Might&Magicet, mint egy Sierra-Questet. A történetben három karakterosztály (tolvaj, varázsló és harcos) valamely tagját fogjuk irányítani egy fantasy elemek alapján felépített királyságban mediterrán. Ugyan izgalmas kalandszál is csatlakozik a történethez, a hangsúly már a skilleken van. Sajátos újdonsága a játéknak némi akcióelem, ugyanis a harci részeket egy teljesen önálló 3D engine támogatja.

Szintén a fantasy RPG-k kedvelői nyújtogatják majd boldogan csápjaikat a **Return to Krondor** felé, amely kategóriájában ugyan megegyezik az előbbivel, de grafikai megvalósításában már igen távol áll telő. A teljesen 3D helyszíneken hősök öt főből álló csapatát irányítjuk Krondor kastélyának szédítő magasságaitól a városi csatornák sötét alagútrendszeréig. A poligonokra épülő szereplők ugyanolyan teljes 3D-ben pompáznak, mint mondjuk egy akciójátékban, továbbá a környező táj felépítésénél bevetésre kerül a 3D-kártyák látványtárának nagy része. Az egyébként már külön is elég jól hangzik, hogy a történet során több mint 150 önálló szereplővel (NPC) próbálhatunk kommunikálni valamilyen formában. Ha ez kardzörgés lesz, már jön is a direkt erre a célra kifejlesztett engine modul, ami a legalább öt főre tervezett harci rendszert fogja támogatni. Kategóriájából adódik, hogy fontos szerepe lesz a varázslatoknak is, amelyekből a küldetés során 60-nál is több kerülhet bevetésre.


Viper Racing



Quest for Glory: Dragon Fire





Szegény Acclaimről egy időben sokat cikkeztek a különböző nyugati újságok, hogy a túlságosan dinamikus terjeszkedés, és a rengeteg fejlesztésbe beleölt pénz előbb-utóbb a torkukon fog akadni, és egy időben tényleg úgy volt, hogy szépen csődbe is mennek, és ugyanúgy feldarabolják őket, mint mostanában a Virgint. A teljesen lecserélt menedzsment azonban gyorsan rendet teremtett azzal, hogy leállította a futó játékoknak több mint a felét (talán ennek a seprűnek esett áldozatul a Constructor 2. is, mert erről mélyen hallgattak az ECTS-en).

Annál nagyobb csinnadratta volt a **Turok 2: The Seeds of Evil** körül, ami valószínűleg karácsonyi zászlóshajójuk lesz a bevétel/kiadás egyenlegének háborgó tengerén. Turok apó ugyebár az első rész végén a Chronoseptor nevű csodafegyverrel hidegre tette a Campaignert, de – mint az a folytatásokban már csak lenni szokott – leszármazottjának most sokkal hatalmasabb és gonoszabb ellenféllel kell szembenéznie: Primagennel, aki pszionikus erejét felhasználva sötét hordákat bocsátott az Elveszett földre. Talán a decemberi megjelenésnek köszönhető, hogy a készítők úgy feldíszítették az első részből megismert igen kellemes kis engine-t, mint holmi elektronikus karácsonyfát. Több mint harminc, egyéni fajtajellegzetességekkel (intelligencia, erő, stb.) szörnytípus várható, a dinoszauruszokon kívül még Húsevők és Vakok, valamint öt főellenség, köztük természetesen a játék végén békésen várakozó Primagannel (mire megérkezünk, már nem lesz olyan békés). Az arzenál most már 25 különböző fegyvert számlál. Kellemetlen körülmény, hogy egyes lények teljesen immunisak bizonyos fegyverekre, viszont a derék Turok két fegyverrel most már akár a víz alatt is támadhat. Kategóriájából adódóan szinte természetes a multiplayer játék, amely egy gépnél lehet négyfelé osztott képernyőn deathmatch (csak győzzed géppel!) és 16 hálózati játékos számára team vagy deathmatch, illetve egy új típusú játék, a Frag Tag deathmatch.


Turok II: The Seeds of Evil

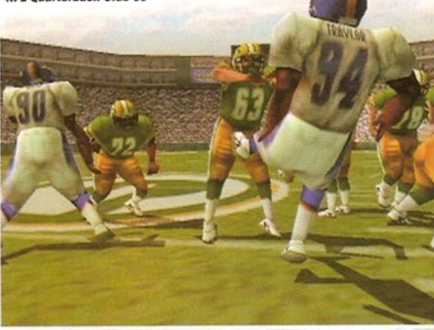
Egy "enyhén" Robocop-utánérzetű történetbe csöppen a játékos a **Bloodshot**ban, amelyben egy szuperügynököt alakítunk, aki sajnálatos módon egyszer már elhalálozott. A DOA nevű cég újraélesztette és elképesztő harci képességekkel szerelte fel, hogy képessé váljon bármilyen erőszakos beavatkozást igénylő akció végrehajtására. Az ügynök azonban fellázad újraélesztői ellen, és egy MDK-szerű 3D akciójátékban megkezdi 20 pályán át tartó menetelését a gonosz szervezet ellen. A küldetések között akad mindenféle, ami csak egy kommandós feladatkörébe befér: mészárlással egybekötött ámokfutás vagy csendes lopakodás az ellenség elől rejtőzve, külső és belső helyszíneken egyaránt. Néhány gyalogosan elérhetetlen vagy túl messze levő helyszín megközelítését szolgálja hat különböző jármű (motor, autó, tank vagy helikopter), amelyeknek a nyergében ülve is harcolhatunk a fegyverekkel, amelyek közül egyesek akár több célpontra is célozhatnak.


Bloodshot

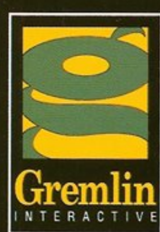
Témáját tekintve szintén nem hat különösebben az újdonság erejével a **Machines**, ahol "szilikon-bázisú életformákat" (szóval tankokat) vezetünk real time hódító útra a bolygó felszínén. 18 különböző tanktípus közül választhatunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárási, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaink a közvetlen harcon kívül természetesen szabotázsakció keretében aknákat is telepítenek, kikémlelik és ellophatják az ellenség technológiáit, illetve fontos katonai információkat szerezhetnek.



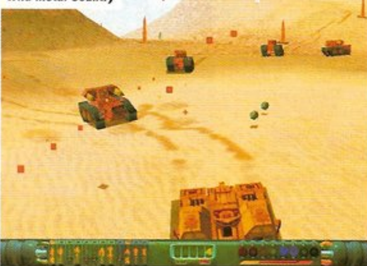
Az Acclaim sportgyártó részlege vadul fejleszti játékait Nintendo 64-re, de PC-n csak úgy fejlesztget, mert a közeljövőben csak egyetlen új játékuk jelenik meg PC-re is, az **NFL Quarterback Club**. Mint a neve is mutatja, ez az amerikai fociliga, az NFL hivatalos licence alapján készült rögbiszimulátor, ennek megfelelően felvonul benne az amerikai bajnokság 30 stadionja, 31 amerikai és 6 európai csapatának mintegy 1.500 játékosa. Mindegyik természetesen saját, egyéni tulajdonságaival. Mint az egy top sportprogramtól elvárható, a játékos nemcsak a mérkőzéseket irányítja, hanem a csapat egyéb gazdasági ügyeit is, különös tekintettel a játékosok szerződtetésére vagy akár eladására. A játékosok több mint 250 féle animációt tudnak bemutatni, köztük néhány humorosat is touchdownnál, de az ilyen apró poénokat nyilvánvalóan csak azok tudják élvezni, akik ismerik az amerikai foci bajnokságát. Kivitelezését és lehetőségeit tekintve akár a csúcsra is juthatna, de itt Magyarországon a választott téma miatt nem várható nagy sikernek.


NFL Quarterback Club 99

ECTS '98



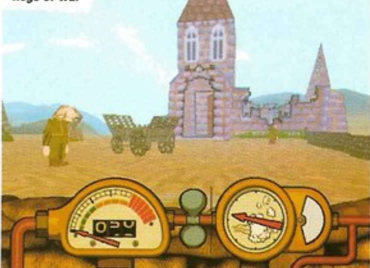
'Jó reggelt, lemmingek!' – köszönti mindenki az új napot, ha a Gremlin Interactive, illetve egyetlen ismertebb önálló fejlesztője, a DMA Design jut az eszébe, hiszen a hosszú sorokban totyogó idétlen állatkák az egész világon ismertté tették a nevüket, és nem utolsósorban megalapozták a gazdasági hátteret az új fejlesztéseikhez.


Wild Metal Country

A DMA Designnál két játékon is dolgozgatnak egyszerre. Az egyik a **Tanktics**, ami kategóriáját tekintve mindenképpen újdonság, a szerzők megfogalmazása szerint: "humoros stratégiai játék". Ez az elmés meghatározás valami olyasmi filozófiát takar, mintha valaki megpróbálta volna ötvözni a Wormsöt (vagy éppen a Lemmingset) a Red Alerttel. A játékos egy hatalmas mobil darut irányít, amellyel állig felfegyverezett tankok hordáit tudja megépíteni, összeszerelni – és persze irányítani, hiszen a játék célja az ellenfél bázisának elfoglalása, és persze nem utolsó sorban a sajátunk megvédése lesz. A tankok teljesen egyedi alkatrészekből épülnek fel, és az ígéretek szerint az egyes cuccokból több mint kétmillió lehetséges kombináció hozható létre egy-egy történelmi időszakban. A bohém hangulatot ugyanis az is biztosítja, hogy a játék négy különböző idősíkot ölel fel: az őskort, a középkort, a modern kort és a persze a jövőt.


Tanktics

Szintén DMA-fejlesztés a **Wild Metal Country**, ami szintén egyfajta stratégia, csak kissé kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a vidám jövőben játszódik, amikor a gépek megunják az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat. Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiaforrások importjára az élőlényektől, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket,arra a nagy ötletre jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba kerített bolygókat visszafoglalja, azaz légi és földi csapataival támadást intézzen kilenc alapvető szektoruk ellen.


Hogs of War

A Gremlin nevével már szinte teljesen összeforrt az **Actua Sports** sorozata, amelynek különböző tagjaival komoly konkurenciát jelentenek az EA Sports játékaira. Természetesen ezek is hamarosan folytatódnak, illetve – mint ismertetőnkből is kiderül – kiegészülnek. Az angol válogatott kapitánya, Alan Shearer által fémjelzett **Actua Soccer** a harmadik részéhez érkezik. Ebben több mint 10.000 játékos közül választva állíthatjuk össze csapatainkat, nemzeti bajnokságban, illetve nemzetközi mérkőzéseken való részvételhez. A 2. részben megismert engine grafikáját és sebességét természetesen tovább csiszolgatták, továbbá beépítettek egy edzés opciót, amelyben a játékos az éles mérkőzések előtt begyakorolhatja a különféle mozdulatokat, illetve kipróbálhat bizonyos taktikákat. Szintén a harmadik rész jön az **Actua Golf**ból, amelyben vetélytársaihoz képest érdekesnek számíthatnak majd az állandóan változó időjárási körülmények, a játékos által kezelhető kamera a labda repülése közben, és az egyéni képességek változása a pénzdíjas versenyeken. Az **Actua Ice Hockey 2.** részében is szabadon építheti fel a játékos a bajnokságait, illetve kupaküzdelmeit, és a szerzők igyekeztek a játékot egy tv-közvetítés stílusában megalkotni. Ez elsősorban az akciókózeli kamerakezelésben és az érdekesebb pillanatok folyamatos visszajátszásában hivatott megnyilvánulni – reménykedjünk, hogy ez nem megy majd a játszhatóság rovására.


Actua Ice Hockey 2

Kissé rendhagyóan kretén próbálkozásnak ígérkezik a **Hogs of War**, amelyben a játékos eléggé el fog kanászodni, ugyanis ádáz harci sertéseket vezet a harcmezőre. A körökbe osztott játék elején mindössze egy regiment (vagy inkább konda) újonc disznóval rendelkezik, de ahogy egyes küldetésekben sikeresen szalonnává aprítja ellenfeleit, egyre emelkedik majd a ranglétrán. A "nyilvánvalóan" motion captured-technikával készült röfik felszerelését az I. világháború időszaka inspirálta, így a vérszomjas malacok puskákkal, tankokkal és repülőgépekkel küldik vágóhídra ellenfeleiket. Kutyából ugyan nem lesz szalonna, a sertésekből azonban bármi lehet a hadseregben: kém, tüzér, mesterlövész utász, de a legkeményebb a kommandós sertés. A negyven küldetés mellett többmillió véletlenszerűen generált harcmező várja azokat, akik multiplayerben akarnak disznólkodni.

Ui: Röff!


Actua Soccer 3



A Ubi Soft a kedvenc kiadóim egyike, mert ugyan nem ömlesztik különösebben a játékaikat, de vagy másfél évtizede a repülőgép szimulátorokon és a Red Alert-klónokon kívül szinte minden kategóriában versenybe szállnak, és rendszeresen igen dögös kis játékokkal lepik meg az egyszeri játékosokat. Legnagyobb megjelenésre váró nevük természetesen a jövő tavaszra várható Heroes of Might and Magic III, aminek első két része '95-ben és '96-ban is elnyert az Év Stratégiai Játéka címet – de mivel ezzel már korábban is foglalkoztunk a hírek között, inkább egyéb újdonságaikból szemezgetünk ki egy-egy darabot, mivel még egy csomó speciális dolog készül konyhájukban.

Új autóversenyeik között már megjelent a S.C.A.R.S. és a Monaco Grand Prix (lásd ismertetőnket a decemberi 576-ban), de az igazi csemegének a szintén célegyenesben levő **Speed Busters** ígérkezik, amelyben valóra válik minden autós ámokfutó legtitkosabb vágya: a játékban nyolc autóba ülhetünk bele, amelyek között egyaránt fellelhető az ötvenes éveket idéző járgány és az ultramodern szupercsoda, és ezekkel gyorsan kell hajtani. NAGYON gyorsan! Annyira gyorsan, hogy minél jobban túllépjük a megengedett sebességet, mert itt a Need for Speeddel ellentétben a rendőrök nem ellenünk vannak, hanem tulajdonképpen velünk: azon mániákus gyorshajtók, akiktől még a legedzettebb trafipaxok is kiakadnak ugyanis pénzjutalomban részesülnek, amiből kijavíthatják sérült alkatrészeiket, illetve tovább turbózhatják járgányukat – és így nyilván megdönthetik saját rekordjukat. A verseny helye természetesen hat közúti "pálya" Las Vegasban, Hollywoodban vagy éppen a mexikói azték templomok között.

A látványos, MDK-szerű 3D-akciójátékok kedvelőit célozza meg a jövő márciusban megjelenő **Kanaan**. Ebben egy magányos ügynököt alakítunk, akinek a bolygóját megszállta egy farkasszerű idegen faj, és a 20 küldetésben nyilván az lesz a feladat, hogy kitakarítsuk őket fölünkről. A waypointok alapján előzetesen megtervezhető küldetések a lopástól a robbantásig és szabotázsakciókig terjedhetnek, amelyben igénybe vehetünk egy rakásnyi fegyvert, több mint 15 féle járművet, illetve jónéhány felvehető tárgyat az épületeken belül és a nyílt terepen egyaránt.



Speed Busters

Ugyan a **Solar**t real time stratégiaként harangozzák be, a játék témájában és kinézetében sokkal, de sokkal közelebb áll mondjuk a Populoushoz, mint a Red Alerthez. A történet egy távoli bolygón játszódik, ahol az azt benépesítő törzsek a Napisten törvényeit követik. Egy ilyen, kezdetben igen primitív törzset fogunk irányítani, és a feladat természetesen az, hogy népünket mindent meghódító szupercivilizációvá fejlesszük. Ehhez egyrészt irányítanunk kell a gazdaságot (élelem, építőanyag és ásványok), másrészt meg persze bátor katonáinkat. Utóbbiak kezdetben csak karddal és pajzzsal vonulnak hadba, de a technológiai fejlődés eredményeképpen idővel ágyúk és egyéb népritkításra szolgáló eszközök is bevetésre kerülhetnek. Szintén fontos dolog lesz még a vallás, már csak azért is, mert az ellenfeleink lelkének foglyul ejtésével pusztító varázslatokhoz juthatunk.

Solar

Tulajdonképpen hasonló témájú "istenszimulátor" a **Skullcaps**, bár – mint már a mottója ("Vigyázat, robbanó tehén!") is mutatja – lényegesen könnyedebb hangvétellel, és az ahhoz igazodó grafikával. A kedves és kissé idétlen Csontkopaszok földjét megtámadták a haltolvaj Szőrmókok rettenetes hordái. A mi feladatunk lesz, hogy munkásaink, mérnökeink, tudósaink és persze katonáink szedett-vedett csapatát irányítva visszaverjük gaz ármádiájukat, mielőtt még hajnövesztővel fújnának be mindent. A hátország által biztosított fegyverekkel katonáink puskákkal, gránátokkal, ágyúkkal és aknákkal tarthatják fel a gonosz Szőr Kán csapatait, de a tudósaink olyan tömegpusztító fegyvereket is feltalálhatnak, mint mondjuk a bűzbomba, vagy akár az imént említett robbanó tehén...


Kanaan

A humoros ügyességi játékok kedvelőinek már sok kellemes percet szerzett Rayman, aki a **Rayman 2: The Great Escape**-ben igen nagy problémába kerül. Egy titokzatos csoport ritka fajokat fog be, hogy intergalaktikus állatkertjében mutogassa őket, és természetesen szemet vetnek Raymanre is, hiszen belőle csak egy van. Hősünket rettenetes kalózrobotok veszik üldözőbe... A 3D-kártyákra alapozott, akár 32 bites színmélységben is futó játékban felvonultattak minden grafikai effektet, ami csak népszerűvé tehet egy ügyességi játékot, ráadásul a 13 pálya 25 helyszínén Rayman mókás kalandok között menekül ellenségei elől: ugrabugrál, vízisíel, hegyet mászik – hogy a távolságleküzdés egyéb sajátos módozatait már ne is említsük.


Skullcaps


Rayman 2: The Great Escape





Még bőven lett volna ismertetni való újdonság az ECTS-en felvonuló hihetetlen mennyiségű játék közül, de egyszer illik már véget vetni ennek a beszámolónak. A hírcsokor(ka) végére nem egy nagyobb nevet választottunk, hanem egy kicsi halat, és több okból is: egyrészt azért, mert az Incominggal elég rendesen letették a névjegyüket az asztalra, másrészt pedig azért, hogy megmutathassák a világnak, hogy a független kis cégek is képesek ám kellemes, és néha még eredeti játékkal is előrukkolni.

A Rage legígéretesebb fejlesztésének jelen pillanatban nekem mindenképpen a **Hostile Waters** tűnik. Egyébként megszólalásig hasonlít (már a grafikát leszámítva, persze) egy ősrégi Amigás játékra úgy '90 környékéről (Battle Command, vagy Battle Island, vagy valami hasonló címe volt, és később megjelent 386-os PC-re meg C64-re is). Mivel ez viszonyítási alapnak talán egy kicsit túl távoli múlt, megpróbálom valahogy lefesteni a játékot. Képzeljétek el, hogy egy ambíciózus projekt manager körbeszimatol a piacon, hogy melyek a mostanában divatos játékstílusok, és amikor többet is talál, úgy dönt, hogy márpedig ő az egészet egybegyúrja. Valami ilyesmi hibrid a Hostile Waters is: egyszerre real time stratégia, akciójáték, és háborús stratégiai játék. A játékos törzshelye egy anyahajó, amely egyszerre szolgál gyártási központként és bázisként is különböző harci egységeinek. Az anyahajón felhalmozott nyersanyagból 12 különböző típusú (és ebből adódóan: funkciójú) légi-, vízi- vagy szárazföldi egységet építhetünk: tankokat, felderítő- és támadó helikoptereket, vadászbombázókat stb. Ezeket küldjük majd támadásra az időről-időre változó időjárási körülmények között, a szintén folyamatosan változó napszakokban. A játék 20 küldetése is igen változatosnak ígérkezik: hol el kell pusztítani néhány ellenséges objektumot, hol fedezetet kell biztosítani csapatainknak, hol pedig egy őrjáraton kell felderíteni a konkurrencia állásait. Csapataink mozgatásához és a gyártás menedzseléséhez nyilván némi stratégiai érzékre lesz szükség, de amikor elkezdődik a haddelhadd, természetesen némi ügyességre is szükség lesz. Történik márpedig ez az egész az Incomingban már megcsodált szinte tökéletes 3D terepen, felvonultatva a 3D-kártyák teljes fegyvertárát. Ha a fejlesztés utolsó szakaszában nem rontanak rajta, legalább akkora siker lesz, mint az Incoming. Ha nem nagyobb!


Expendable


Hostile Waters

Az **Expendable**-t a szerzői bevallása alapján a C64-es Ikari Warriors és a Commando ihlette. Valami hasonló típusú gyors akciójátékot szerettek volna átültetni a 3D-kártyás PC-k grafikai lehetőségeinek megfelelő környezetbe. A történet meglehetősen sablonos: jönnek az idegenek, megszállnak pár bolygót, és mielőtt még komolyabb bajt okoznának, megjelenik az űr-tengerészgyalogság – aztán hejhó, ereszd el a hajam! A cél nem túl bonyolult: lángszóróval vagy napalmmal, lézerrel vagy gránátokkal ki kell takarítanunk mindenkit a hat bolygórendszer központi bolygójáról, és a körülötte keringő holdakról.

Ruud Gullit ugyan már befejezte aktív futballpályafutását, de neve még mindig elég jól cseng a focirajongók között. A **Ruud Gullit Striker**hez azonban nemcsak a nevét adta, hanem aktívan is részt vett a kidolgozásában: ő dolgozta ki a játék taktikai vonatkozásait, melynek klasszikus vonásai alapján azonnal felismerhető a német vagy az angol válogatott (vagy legalábbis ezt ígérik a szerzők). Ígérnek még továbbá olyasmit, hogy ez lesz az első program, amiben a gépi AI épkézláb módon fogja irányítani a kapust. (Ez mondjuk már tényleg ráférne.) A tíz fajta játékmódban játszhatunk Európa- illetve Világbajnokságot, illetve hat, az európai élvonalat képviselő futballbajnokság (angol, olasz, német, spanyol, holland és franci) első két osztályában is szerepelhetünk.



Savage Arena

A játékfejlesztők időnként megunják a foci és hasonló földhözragadt sportágak szimulátorainak fejlesztését és valami roppant modernet akarnak alkotni. Az ilyen futurisztikus sportok témájukat tekintve rendszerint olyanra sikerülnek, mint a **Savage Arena**, amelyben nemcsak a győzelem a fontos, hanem a részvét. A túlélők részvéte mindazon csapattársaiknak, akik életüket áldozták a győzelemért. A játék ugyanis egy modern futball, amelyben a cél, hogy az ellenfél kapujába jutassuk a labdát bármi áron. A bármi áron itt szó szerint értendő, ugyanis a pályán 2*8, bombákkal, ágyúkkal és láncfűrészekkel felszerelt sportember irtja egymást, de kegyetlenül. Miután a csapatkapitány felépült az utóbbi mérkőzésen szerzett sebesüléseiből, még a csapat gazdasági ügyeit is intéznie kell az átigazolástól kezdve a WC-számlákig.



Ruud Gullit Striker

THE SETTLERS III

MEGJELENIK NOVEMBER KÖZEPÉN,
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

A PROGRAM KIZÁRÓLAGOS
MAGYARORSZÁGI DISZTRIBÚTORA



1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.
TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!



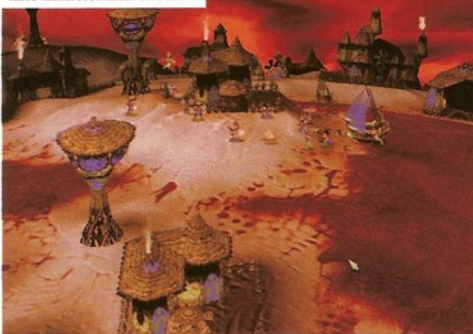
Chloe egy angyal. Elismerem, az előbbi megjegyzés tartalmilag kevéssé kötődik a cikkhez, de nem tudtam megállni, hogy ne rebegjek egy röpke hálaadó imát a Bullfrog PR-managerének, aki volt szíves még lapzárta előtt eljuttatni egy példányt legújabb játékukból. Akarom mondani JÁTÉKukból. Nem is kerülgetem tovább a lényeget: a Populous 3-ról van szó, amit a kiszivárogtatott infoknak (s nem utolsósorban a képeknek) köszönhetően a PC-s tábor jelentős része úgy várt, mint a messiást. Ezzel mondjuk én sem voltam másként, hisz a Populous első két része mind a mai napig szerepel a Top2 listámon. Szóval hozsanna Chloének, hozsanna a Bullfrognak, meg úgy általában mindenkinek, akinek bármiféle köze lehetett a Populous-legenda újjászületéséhez. Mivel – bár ezt eddigi TV-Shop hangulatú ömlengéseimből is sejteni lehetett – a Popsi 3 (© by CoVboy) minden szempotból méltó utód. Az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut, hogy ilyen kibírhatatlanul sokat kellett rá várni.

YIKESI

Nagyjából ez volt az első szó, ami a játékot megpillantva ajkamra tolult. Nem mondom, az előzetesekben közölt képek és AVI-k is nagy dolgot sejtettek, azonban a monitoromról rámmosolygó textúra, poligon és effektparádé még ezek után is valósággal letaglózott. A Populous 3 ugyanis gyönyörű. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy grafikájában ver minden eddigi PC-s anyagot Unrealestől, Incomingostól, mindenestül. Tán mondanom se kell, hogy a táj teljes 3D-ben pompázik. S a "teljes" jelző ezúttal a szó legszorosabb értelmében értendő – tehát nem csak a nézőpontokat, hanem az arányokat is szabadon váltogathatjuk. Kissé konkrétabban: a meghódítandó bolygót kezdetben az űrből szemlélhetjük, innen átválthatunk egy C&C-re emlékeztető felülnézeti perspektívára, majd következik a leggyakrabban használt (s leglátványosabb) térbeli nézet s végül embereink szemszögéből is megszemlélhetjük a tájat. A különféle nézetek közti váltás természetesen teljesen folyamatos, például az űrbéli és "normál" perspektíva közti váltás leírhatatlan.



Hm. Ezt a két tornádót elnézve egyre inkább megérlelődik bennem a gyanú, hogy az ellenséges sámán valahol a közelben lófrál...



Néhány kósza prédikátor épp a tüzes tűzharcosaimmal barátkozik

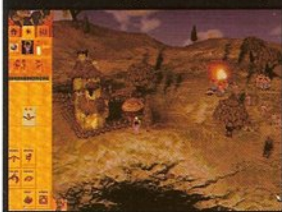
Persze azt is meg kell jegyeznem, hogy mindezen bravúros megoldásoknak azért akad egy árnyoldala is – mégpedig az áttekinthetőség. Helyesebben szólva az áttekinthetőség hiánya, ugyanis a különféle nézetek között ugrálva, folyamatosan jobbra-balra forgatva a pályát elég körülményes dolog a kulcsfontosságú épületekhez és pozíciókhoz vezető legrövidebb utat megtalálni. Szerencsére az alkotók is ráéreztek erre a problémára, ugyanis beállíthatunk négy bármikor lehívható, "fix" perspektívát, ami némileg egyszerűbbé teszi az irányítást. Nekem mindenesetre még az ehhez hasonló kényelmi funkciók mellett is beletelt pár napba, míg hozzászoktam ehhez a fene nagy szabadsághoz.

ALAPOZÁS

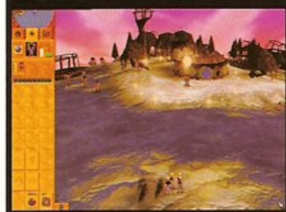
A Populous első két részében meglehetősen egyszerű volt az alapképlet: adott egy isten, aki más istenek népét (s ezáltal hatalmát) próbálja múlt időbe tenni. A harmadik epizódban már csavartak egy kicsit a dolgon, mivel ebben a játékban nem holmi istent alakítunk, hanem egy hatalomvágyó sámánt (illetve sámánnét, mint az az introban felbukkanó domborulatokból egyértelműen kiderül), aki éppen hogy istenné szeretne válni. Magyarán a Populous 3. akár az első két rész előzményének tekinthető, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A sámán értelemszerűen a játék központi figurája, mivel csakis ő képes a köznép termelte manát varázslatok formájában az ellenre zúdítani – tehát igyekezzünk életben tartani a drágát. Persze a játék akkor sem ér véget, ha sámánunk neadj'Isten mégis visszaadná lelkét a teremtőnek, mivel hősnőnk kb. egy percen belül feltámad egy kőkör közepén. Pontosabban feltámad, ha maradtak még hívei, ellenkező esetben sajnos kénytelenek leszünk a Load Game nevezetű hatalamas varázslathoz folyamodni. Az esetleges elhalálozások másik negatívuma, hogy ilyenkor manánk harmada átszáll az ellenfélhez – kínos tud lenni, mikor az elorzott varázserőt egy jól irányzott vulkán formájában kapjuk vissza... Alapesetben minden varázslatunk egyenlő mértékben töltődik fel a manából, s egyszerre maximum négy "töltetet" lőhetünk ki. Ez annyit tesz, hogy hiába rendelkezünk 10 villámra elegendő manával (nem kell aggódni, ez annyira sűrűn azért nem fog előfordulni..), gyors egymásutánban maximum négyet süthetünk el. Ezután meg kell várnunk, amíg szép lassan megint feltöltődik a sárga csík, s csak aztán használhatjuk ismét (a töltetek számát az ikon alatt lévő piros pontok jelölik). A jobb gombbal egyébként bármelyik varázslatot kikapcsolhatjuk, ily módon alaposan meggyorsíthatjuk egy vagy két

POPU
THE BEG
Az ég áldj

Robbantás (Blast): Nem különösebben effektív varázslat, a detonáció környékéről ugyan szétrepülnek az emberek, ám túl komoly sebzést senki nem szenved el. Persze ha épp a tengerparton gyülekező ellenséges sereg közepébe durrantunk bele, akkor IGEN nagy pusztítást vihetünk végbe



Térítés (Convert): Ezzel a vadembereket állíthatjuk át az oldalunkra. Manaigénye igen alacsony, úgyhogy magányos célpontok ellen is használható (amúgy területre hat). Egy népesebb pálya elején érdemes minden más varázslatot "kikapcsolni", s folyamatosan térítve már kezdetben népesebb hívősereget összegyűjteni



Varázspajzs (Magical Shield): Kisebb csoportnyi követőnket immunissá tehetjük vele varázslatokra és tűzharcosok támadásaira. Ellenséges őrtornyok elleni támadások előtt érdemes a rohamozók túlélési esélyeit e varázslattal növelni. Szépséghibája, hogy sámánunk magán nem használhatja



Rajzás (Swarm): Igazi tömegoszlató, a megidézett rovarfelhő elkezd véletlenszerűen mozogni s pánikba kergeti az útjába kerülő embereket. A közvetlen sebzése ugyan nem túl komoly, ám három-négy rovarfelhőt egyszerre az ellenfél városába engedve már igen komoly pusztítást okozhatunk



másik varázsige töltődését. Példának okáért: ha egy vulkánnal akarjuk feldíszíteni az ellenfél városának főterét, akkor nem árt minden más varázslatot kikapcsolni – hacsak nem készítettünk ki hideg élelmet, olvasnivalót és hálózsákot is a gép mellé.

Ideje néhány szót ejtenem a vadonban fellelhető építményekről is, melyek kulcsfontosságúak a végső győzelem kivívásához. S most nem a saját illetve ellenséges épületekről beszélek, mert ezeken kívül még számos érdekes objektumra akadhatunk. Ezekben annyi közös, hogy sámánunk, illetve néhány csatolt követő buzgó imáival "hódíthatjuk meg" őket. Előfordulhat, hogy hosszú perceken át kell a kiszemelt építményhez fohászkodnunk, tehát nem árt az einstandbrigád mellé némi védőőrizetet kirendelni, mivel az ellenséges sámánok meglehetősen háklisak az efféle húzásokra. A leghasznosabb építmények kétségkívül a Tudás Tornyai, melyekből új varázslatokat és épületeket "imádkozhatunk elő". Sajnos a legtöbb torony az ellenséges városok közelében szokott felbukkani, így a láthatatlanná tévő varázslat eltanulásáig elég körülményes (és véres) feladat lesz hatalmunk alá vonni ezeket. A bólogató kőfejek annyiban különböznek a tornyoktól, hogy belőlük kellemesebbnél-kellemesebb varázslatokat tudunk szerezni – ám ezeket a bűvigéket nem ismerjük, hanem csak "kölcsön kaptunk" egy-kettőt az istenektől. Magyarán elmondásuk nem kerül manába, de ezt csak néhány alkalommal tehetjük meg (lásd a varázslat ikonja alatt díszelgő pontokat) – eztán örökre elvész. Az efféle varázslatokkal érdemes spórolni, s csak a végső, mindent eldöntő rohamban bevetni őket. A totemoszlopokhoz való imádkozás hatása kiszámíthatatlan, eredményeképp a legváratlanabb események történhetnek meg. Az egyik pályán például földhidat emelt két, ellenséges törzsek által birtokolt földnyelv közé, így azok rögtön egymásnak is ugrottak. Tán mondanom se kell, hogy ki is volt a nevető harmadik...

LOUS
inning
a Bullfrogot!

Hoppá, hát ez a papírhajó kollekció szerintem valami nagyon csúnya dolgot akar a sámánommal művelni

Tűz van, víz van, már csak néhány repülő ballon hiányzik

egy külön panelről kedvünkre válogathatunk a buzgó hívők közül. Ennek felépítése kísértetiesen emlékeztet a Dungeon Keeper hasonló célokat szolgáló menüjére (micsoda véletlen!), tehát a táblázat egyik oszlopában láthatjuk a kaszthoz tartozó emberkéket, míg a másikban azt, hogy épp mivel foglalatoskodnak. E panelről például okáért a dologtalanul lófráló parasztokat néhány gombnyomással beparancsolhatjuk egy üres házba, hogy ott...khm, eleget tegyenek a fajfenntartás szigorú törvényeinek. De az ellenséges hadak felbukkanásakor is ezzel a módszerrel szedhetjük össze legkönnyebben harcosainkat – szóval senkit ne rettentsen el látszólagos bonyolultsága. Egyszerre egyébként több embert is kijelölhetünk: a Ctrl lenyomva tartása mellett ötöt, még a Shifttel az összeset az adott kategóriában. Általánosságban ennyi bőségesen elég a fiúkról/lányokról, úgyhogy következzen egy tételes lista a rendelkezésünkre álló kasztokról.

AZ ISTENADTA NÉP

Hát igen, nélkülük aligha boldogulnánk az istenné válás rögös útján. Az ős-Populousban legfeljebb közvetett módon egyengethettük híveink útját, ám mostanra ez már a múlté: minden katonát illetve parasztot külön irányíthatunk. A csapatok kiválasztása, elmentése tulajdonképpen a Command&Conquer hagyományait követi, ám

Vademberek: A vademberek hihetetlen barbárságát az a tény is remekül példázza, hogy nem hisznek az istenekben, így nem is vesznek részt a sámánok között dúló vad háborúban. Leginkább hangos csámcsogással teszik magukévá a fák termését, s céltalanul lófrálnak a puszta széltében-hosszában. Senkit nem támadnak meg, s őket sem támadja meg senki – ám ennek ellenére nem teljesen haszontalanok,

Láthatatlanság (Invisibility): A Varázspajzshoz hasonlóan működik, csak épp láthatatlanná teszi a célponto(ka)t. Igen brutális varázslat, csak rövid ideig tart. Az ellenfél védelmi vonalai mögé kerülésre még így is ideális – csak azt ne feledjük, hogy az ellenfél sámánjaira nem hat a varázslat



Tornado: A hasonnevű repülőgéphez hasonlóan az épületek elpusztítására tökéletes, de az útjába kerülő embereket sem kíméli. A gond csak az, hogy teljesen kiszámíthatatlanul mozog, így az óvatlan sámánok akár saját követőiket is bármikor megreptethetik



Villám (Lightning): A legjobb "sámán-elhárító" varázslat, már eggyel is kivonhatjuk a forgalomból az ellenség vezérét. A gép miért nem használja gyakran, pedig manaigénye szolid és a hatótávolsága nagy. Egy jól irányzott villámcsapással lángra gyújthatjuk az ellenfél épületeit is



Erózió (Erode): A partmenti települések réme, mivel a tengerhez közel eső területeket a vízbe omlasztja. Sámánunknak nem is kell mást tennie, minthogy beül egy csónakba, és nekilát az Atlantisz-hadműveletnek. Előbb-utóbb persze csak kilövi majd alóla az ellenfél a csónakot, de még így is megéri a dolog



sőt! Egy jól irányzott varázslattal ugyanis áttéríthetjük őket az Egy Igaz Hitre, s ezzel rögtön parasztttá avanzsálnak elő. A későbbi pályákon már valóságos hordákban kószálnak alulöltözött barátaink, így nem árt még a konkurens sámánok érkezte előtt megkörnyékezni a bennszülötteket.

Parasztok: Hát igen, ezúttal is ők alkotják híveink gerincét. Két igen kellemes tulajdonsággal is bírnak: a) csak ők jártasak az építkezés nemes tudományában, b) szaporodnak. Ez utóbbi cselekedethez persze be kell küldenünk legalább két főt egy házba (ha többen vannak, az se baj – elvégre szabad bolygón élünk...), s rövid idő múlva megjelenik egy harmadik paraszt a ház előtt. A házak befogadóképessége természetesen véges, ám teltház esetén a lakók elkezdik bővítgetni az épületet. Persze hosszú távon ez sem megoldás, így a hajléktalan parasztokat szépen fogdossuk össze, s további városbővítés keretében telepítsük le őket. A gond csak annyi, hogy új házakat csak a már meglévő épületeink mellé tudunk építeni, ami eléggé behatárolja lehetőségeinket. Persze ha felhúzunk egy őrtornyot a benépesítendő terület közepén, a gond már meg is oldódott...

Harcosok: Gondolom elég egyértelmű, hogy minek is a mesterei, amúgy a barakokkban képezhetjük át ráérő parasztainkat eme exkluzív kasztba. A harcosok sem az építkezés, sem a sokasodás tudományában nem jártasak, viszont bármikor felveszik a harcot akát 3-4 közönséges paraszttal is. Mármint egyszerre. Legjobban egy tábortűz körül ugrálva vagy egy őrtoronyban gubbasztva érzik magukat – már amennyiben nem az ellent kaszabolják. Nemezisük a prédikátor, így a nagyobb csapatban lófráló harcosok mellé mindig küldjük ki vagy a sámánunkat, vagy egy tűzharcost, vagy pedig egy saját hittérítőt.

Azt hiszem erre szokták mondani, hogy vérfürdő...



Prédikátor: A prédikátorok nagyon sunyi jószágok, mivel igen rövid idő alatt átállítják az ellenfél híveit a mi oldalunkra (sajna a dolog fordítva is működik). A harcosoknak, parasztoknak esélyük sincs egy prédikátor ellen: az szépen elkezd szónokolni, mire a felé siető ellenfelek letelepednek a lábához is figyelmesen elkezdik hallgatni. A varázs csak akkor törik meg, ha valaki megsebzi a lánglelkű férfiút, ekkor eddigi hallgatósága azonnal vérét ontja. A közelébe csak a sámán vagy egy másik prédikátor tud jutni, de a tűzharcosok messziről is lelövöldözhetik. Természetesen a templomban képezhetjük ki őket, s érdemes mindenfelé tartani egy-kettőt belőlük az ellenfél deszant-prédikátorai ellen.

Tűzharcos: A tüzérség helyi megfelelője, tűzgolyóival már távolról is ritkíthatja az ellent. Közelharcban ugyan nem nagyon vitézkedik, ám nagyobb tömegben, egy magaslati pozícióba beállítva igen jól állják a sarat. Ja, és remekül bele tudják lövöldözni az ellenfél harcosait a tengerbe, ami egyet jelent az azonnali halállal – ezt a képességüket remekül ki lehet használni a nyirkosabb pályákon. Harcosok és prédikátorok nélkül mindenesetre ne nagyon mozgolódjunk velük, mivel magukra maradva könnyű prédái egy méretesebb harcos-hordának.

Kém: Ritka bunkó egy fazon, az ellenfél parasztjának adja ki magát, s szabadon járkálhat ki-be az ellenfél táborába. Mi több, akár belülről is rombolhatja az ellenfél épületeit, szabotálhatja az építkezéseket. Túl nagy számban mindazonáltal nem érdemes őket használni, mivel magukban aligha állítják majd meg az ellenünk vonuló seregeket. Néhányat azért mindig küldjünk át az ellenfél városába, mivel tevékenységük drasztikusan lelassíthatja annak terjeszkedését.

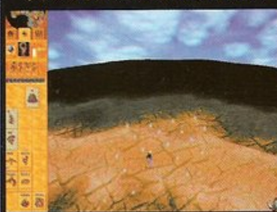
ÉPÜLETEK ÉS JÁRMŰVEK

Az épületekkel eleddig nem foglalkoztam túl részletesen, mivel túl sok érdekes info nem jut eszembe velük kapcsolatosan. A legtöbb épület egyetlen funkciója, hogy átképezhetjük bennük parasztjainkat egy másik kasztba. Üdítő színfolt viszont az őrtorony, ez ugyanis számos remek kombinációra ad lehetőséget. Sámánunk ugyanis csak egy bizonyos távolságra tudja ellőni varázslatait. E távolság azonban a varázsige fajtáján kívül a domborzati viszonyoktól is függ, egy hegy tetejéről például igen tekintélyes távolságot belátunk – az ellenfél nem kis bánatára. Az őrtorony minderre még rátesz egy lapáttal, azaz egy sziklaoromra épült toronyból sámánunk példátlan pusztítást vihet végbe az ellenfél között, anélkül, hogy élete egy pillanatra is veszélyben forogna. Ha pedig e toronyból még az ellenfél városát is be lehet lőni, már eleve nyert ügyünk van. Az őrtorony a többi kasztra is áldásos hatással van: a harcosok messzebbre látnak, a prédikátorok távolabbra és gyorsabban térítenek, a tűzharcosok messzebbre lőnek, a kémek pedig lefülelik kollégáikat. Egy toronyban egyszerre sajnos csak egy hívünk



Ezek a prédikátorok csak nem hagyják békében szaporodni a parasztjaimat – lehet, hogy nekem is fel kéne húznom egy templomot?

Földhíd (Land Bridge): Kapcsolatot teremt két földnyelv között – s ez akár két hegy is lehet! Jó sok manából gazdálkodó sámánok megpróbálhatnak a földhíd sorozatos használatával az óceánból sík területeket kikanyarítani. Idegőlő munka, de sok pályán ez a legbiztosabb mód a terjeszkedésre



Mocsár (Swamp): A föld kis darabkája időlegesen mocsárrá változik, s minden közelébe merészkedőt elnyel. A zárt alakzatban menetelő (a sámánt védő) csoportok megtréfálására alkalmas, bár a városok forgalmasabb pontjaira (például a barakk elé) elhelyezve is rút meglepetéseket okozhat



Vulkán (Volcano): A játék leggonoszabb és az Armageddon után leglátványosabb varázslata. A kijelölt pozícióból méretes vulkán emelkedik ki, eléget mindenkit a közelben, majd minden építkezést meggátol. Két-három vulkánnal bármely város gyorsan lerendezhető, de a nagy manaigény miatt ezt nehéz összehozni



Tűzeső (Firestorm): Akár a villám, csak egy fokkal erősebb kivitelben. Az ellenfél sámánja és egyéb kisméretű célpontok ellen nem igazán használható, viszont egyetlen összefüggő lángtengerré változtatja az ellenfél városát. Egy-két rajzással kombinálva különösen hatásos

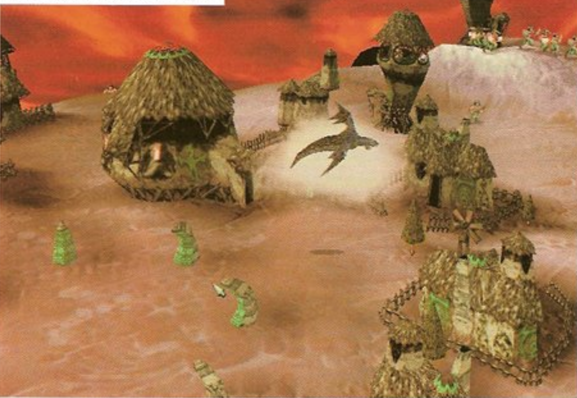




szerezhetünk. Minden egységnyi deszka eggyel csökkenti a fa méretét, nullára csökkenve pedig egyszer s mindenkorra letűnik a helyi Greenpeace-aktivisták legnagyobb bánatára. A lepusztított fák egyébként – amennyiben békén hagyják őket – egy idő után visszanyerik eredeti méretüket, így nem árt egy-két "túlélőt" minden erdőben hagyni, különben a pálya vége felé igen húsba vágó nyersanyaghiánnyal találhatjuk magunkat szembe.

Ami a járműveket illeti, ezekből összesen kétféle akad: a csónak és a ballon. Az előbbi a nagyobb partraszálló-hadműveletek nélkülözhetetlen tartozéka, egyszerre öt emberünk is szoronghat benne. Sajnos az ellen pogány sámánai különös előszeretettel lövöldözik szét békésen ringatózó csónakjainkat, így nem árt a partot éréshez egy békésebb szakaszt keresni. A ballonok már jóval durvább jószágok, mivel puszta látványukon kívül néhány jól irányzott bombával is sokkolják az ellent – s mindennek tetejébe a közönséges harcosok legfeljebb illetlen ujjmozdulatokkal védekezhetnek a légitámadások ellen...

tartózkodhat, így nem árt a környékre némi védőőrizetet telepíteni. Ennek legegyszerűbb módja, ha az épületek közül kiválasztjuk a tábortüzet – az ezzel kijelölt pont a továbbiakban őrhelyként funkcionál, tehát az ide irányított emberek megtámadnak minden közelükbe érő ellent és soha nem kóborolnak el messzire. Még csak annyit az épületekről, hogy felhúzásukhoz nem kevés paraszt és faanyag szükséges, e szabály alól csak a teljesen grátisz tábortűz képez kivételt. Faanyagot a pályákon található hosszúkás, lomb borította képződményekből



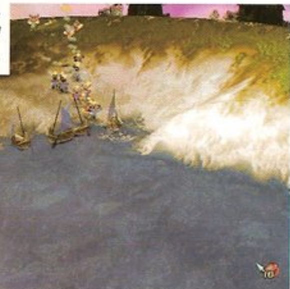
A zöldekre ugyancsak rájár a rú...akarom mondani a Halál Angyala

HALLELUJAI

Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy miféle végszót bigygyeszthetnék a cikk végére. Az, hogy a játék jó, a mellékelt képek s az eddig leírtak alapján gondolom egyértelmű. A Populous 3 nemcsak szép, hanem lenyűgözően eredeti és hangulatos is. A zenei CD-ket megszégyenítő muzsika, a hihetetlenül fordulatos és érdekes küldetések, a helyenként kifejezetten ügyesen játszó ellenfelek mind-mind hozzájárulnak a frenetikus összhatáshoz. Nyugodtan állíthatom, hogy a Populous 3. eleddig az év játéka – s ezennel be is fejezem az örömódát. Tán a játék egyetlen gyenge pontja a gépigény, mivel ez – valljuk meg – meglehetősen brutálisra sikeredett. Jómagam egy 300 Mhz-es PII-n teszteltem egy igen korrekt D3D-s videokártyával, s az effektekben leginkább bővelkedő részeknél bizony keményen szaggatott a program. Félreértés ne essék: 99%-ban tökéletesen simán futott a játék, tehát ez semmiképp se ment az élvezet rovására. Csak hát élek a gyanúperrel, hogy egy gyengébb PC-ből csak a grafika lebutításával lehet majd élvezhető sebességet kicsiholni. Egyébként a játék tökéletes. Vagy legalábbis közelebb áll a tökéletességhez, mint bármi, amihez PC-n eleddig szerencsém volt...

T.J.





Erről a képről valahogy mindig a Ryan közlegény nyitójelenete jut eszembe

populous 3

Bullfrog/Electronic Arts
http://www.populous.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P200, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

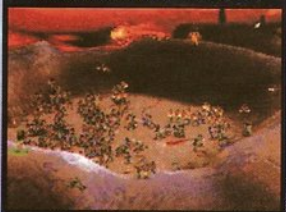
Ugyan mit tudnék még a 96%-hoz hozzáfűzni?

96%

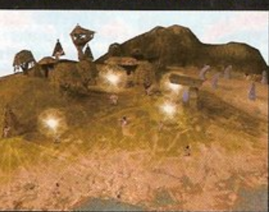
A halál angyala (Angel of Death): Engem inkább egy szárnyas kígyóra emlékeztet. Egy igen falánk szárnyas kígyóra. Élőhelye az ellenfél városának égboltja, ahonnan gyakran ugrik le a kissé ideges lakókhoz egy röpke uzsonnára. Amúgy igen hálás darab, kár, hogy csak a játék második felében használhatjuk



Armageddon: Egy hatalmas aréna emelkedik ki a földből, és a bolygó összes lakója egyetlen véres kézitusában dönti el, ki a legény a gáton. A pálya megnyerésének leggyorsabb módja, de mire használhatjuk már eleve akkora fölénybe kerülünk, hogy nincs értelme efféle úri szeszélyekre pazarolni a manát.



Hipnózis (Hypnotise): Időlegesen átállít néhány ellenfelet az oldalunkra. Jómagam az Ótestamentum szellemében eljárva inkább az azonnal ölő varázslatokat részesítem előnyben, de a keményebb ütközetek idején azért jól jön, ha féltucat ellenséges harcos átáll a mi oldalunkra





RÓMA ÖNKORMÁNYZAT

CAESAR III

Gondolom, sokan vannak, akik szívesen cseréltek volna Caesar komával. Nem a szomszéd kutyájára gondolok, az esőben a bokor alatt (szomszéd kutyájának lenni nem nagy karrier), hanem arra az enyhén kopaszodó latin úriemberre, aki úgy kétezer évvel ezelőtt meghódította a fél világot Rómának, majd fogadott fia ünnepélyes keretek között a nyílt színen hátba szúrta... Hm. Ha jól belegondolok, tulajdonképpen ez sem különösebben nagy karrier – szóval ezt most hagyjuk. A lényeg az, hogy az Impressions a harmadik felvonással folytatta a Caesar-sorozatát, amelynek már épp ideje volt: az előző rész már jó három éve jelent meg. Kategóriáját tekintve a Sim City-követők közé tartozik, amelyben polgármester urat játszunk különböző római tartományokban: meg kell teremtenünk a bevándorlók alapvető létfeltételeit, munkára kell fognunk őket, majd minél jobb szórakozási és oktatási lehetőségeket kell biztosítanunk számukra. Egyes lázongó tartományokban mindez kiegészül azzal, hogy katonai védelmet is biztosítsunk a városnak. Ez így elég egyszerűen hangzik, de azért meglehetősen kemény szórakozás lesz, mert a sikerhez egyszerre három különleges állatfaj igényeinek is eleget kell tennünk: a polgároknak, a Császárnak és az isteneknek.

A PLEBS

Mindig velük van a baj, és a szokásos "Panem et circenses!" (Kenyeret és cirkuszt, különben marha nagy cirkusz lesz!) népi kívánalom alapján ez itt sem lesz másként. Első lépés a lakóhely biztosítása. Az első lakónegyed felhúzása után megindul a bevándorlás: a pálya nyugati részéről kis motyójukat szekéren vonszolva megjelennek az első telepesek, és sátrat vernek a lakásnak kinevezett parcellákon. A migráció folyamatosan tart addig, amíg elegendő lakás áll rendelkezésre. A lakások maguktól fejlődnek egyre nagyobb kategóriákba (tent, casa, insulae, villa, stb., mindegyikből van három különböző méret), aszerint, hogy a különböző környékbeli építményekkel mennyire sikerül kívánatossá tennünk őket. A nagyobb méret nagyobb befogadóképességet is jelent, a nagyobb kategória pedig nagyobb adót. Az első és legalapvetőbb szükséglet a víz, amelyet kutakból is nyerhetnek a t. polgárok, de sokkal jobban szeretik a szökőkutakat, így tehát már eleve azt érdemes építeni. A szökőkutak vízellátását víztározók biztosítják, egy-egy darab 10 pozíciónyi körzetben. Az elsőt mindig vízpartra kell telepíteni, ha a szükség úgy kívánja, a szárazföld belsejében épített újabbakhoz pedig akvadukton vezethetjük a vizet. (A vízrendszer egyébként a Ceasar II-nek egy igen idegesítő vonatkozása volt. Most frankó, bár az a marhaság megmaradt, hogy nem lehet kanyart építeni a vízvezetékbe, ha az út is kanyarodik alatta.) A második alapvető szükséglet egy közelben levő piac, ahonnan a lakók beszerzik eleinte az élelmet (búza, gyümölcs, zöldségek és hús), későbbiekben pedig a további fejlődéshez szükséges luxuscikkeket (edények, bútor, olaj és persze bor). A bevásárlásnál a piacon fellelhető készletek átkerülnek a házéba, új bevásárlás pedig akkor aktuális, ha a készleteket felélték. Az elég ciki, ha a kifogyott áruból nincs a környékbeli piacon, ilyenkor ugyanis a ház egyrészt visszafelé fejlődik, másrészt néhány lakó szedi a cókmókját és kiköltözik (ritkább esetben egy másik üres lakásba, gyakorta egy teljesen más tartományba).

A vízvezetéken és a piacon túl már a környékbeli épületeken van a hangsúly. Vannak olyan épületek amelyek szomszédságában kifejezetten szeretnek lakni (templomok és kormányzati épületek), illetve olyanok, amelyeknek csak a közelségét igénylik, a közvetlen szomszédságáért nem rajonganak (gyakorlatilag ilyen az összes többi épület). Nyilván lesz ilyen lakóhelyünk is, de ilyenkor a környéket sokkal kellemesebbé lehet varázsolni egy-egy szoborral, parkkal vagy azzal, ha a házak melletti utat plázává alakítjuk át (ez egyébként előbb-utóbb minden lakónegyedre ráfér). Abból a sajátosságból adódóan, hogy a lakók a lakásuk kategóriájának megfelelő adót fizetnek, továbbá nagyobb kategóriájú épületben többen élhetnek, a populáció (és egyben a bevételeink) növelésének módja nem feltétlenül az újabb és újabb lakásparcellák kijelölése – sokkal inkább a már meglévők fejlesztése a jól ellátott piaccal és a környékre telepített épületekkel. Példa: egy Grand Insulaban és az eggyel nagyobb kategóriába tartozó Grand Villaban kábé azonos számú lakos (84 és 90) élhet – viszont az utóbbiak háromszor annyi adót fizetnek. A rekordom egyébként a Grand Villa volt, ami aztán tökéletes hozzáféréssel szolgált szórakozáshoz, egészségügyhöz, templomhoz, oktatáshoz, meg mindenhez, ami csak elképzelhető, továbbá volt a készletei között négyfajta luxuscikk – akkor akart patrícius lakássá előlépni, ha a négyfajta élelmiszer közül egy harmadik is kerül... A nénikéteket!

ÉPÍTMÉNYEK

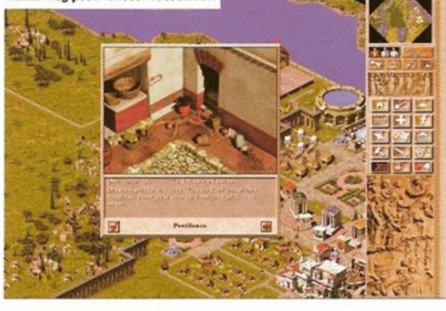
Minden további épület a lakónegyedek kiszolgálását hivatott biztosítani, egyben munkahelyként is szolgál a polgárainknak. Az alapvetőkön kívül az összes lehetséges épületet sosem kapjuk meg (vagy legalábbis én még nem voltam olyanon, ahol mindegyik választható lett volna), mindig a tartomány fekvése, illetve a körülmények határozzák meg, hogy mi építhető.

Bármely épületünk működésének két alapvető feltétele van: egyrészt vezessen hozzá út (elég egyetlen pozíció is, de ideális ha körbeveszi), másrészt legyen, aki ott dolgozik (vagyis lakónegyed a közelben). Az elégtelen munkaerő nyilván azt eredményezi, hogy az épület nem igazán üzemel. A beköltöző polgárokat munkaügyi biztosunk automatikusan munkába állítja. Kezdetben a munkaerőhiány lesz a probléma, ilyenkor a munkaügyi tanácsadón keresztül megadhatunk bizonyos prioritásokat, vagyis hogy mely területekre akarunk elsődlegesen embereket irányítani. Vannak fontos területek, meg még azoknál is fontosabbak – szóval fából vaskarika az egész addig, amíg annyira felfejlesztjük a lakónegyedeinket, hogy több a lakó, mint amennyi munkahely van. Az ideális munkanélküliség kábé 5% körül van, ennél nagyobb már elvándorlást fog eredményezni.

Épülő-szépülő városunkban elsősorban nem árt gondoskodni polgáraink biztonságáról, hiszen jónéhány katasztrófa fenyegeti őket. Szükség van mindenekelőtt egy prefektúrára, amely egyszerre látja el a rendőrség és a tűzoltóság szerepét: a prefektusok körbe-körbe mászkálnak a körzetükben (illetve néha a világ végén), és az egyes épületekbe betérve csökkentik a tűzveszélyt, valamint küzdenek a bűnözés ellen. Lázadás vagy ellenséges támadás esetén egyébként botcsinálta katonaként is küzdenek (nem túl sok sikerrel). Másik fontos építmény az Engineer's Post: az itt dolgozók arra ügyelnek, hogy a környékbeli épületek ne omoljanak össze, az ugyanis erősen rontja egyrészt a városképet, másrészt a használhatóságukat. A harmadik potenciális veszély, ami a sok kis bunkóra... izé: becsületes állampolgárra leselkedik, azok a különböző betegségek. Megelőzésükre elsősorban a kórház szolgál, melynek hiá-



Lassan tetőzik a bevándorlási hullám. Gyertek, csak gyertek, libuskáim!



Rég járt erre a szanitéc, ez a sok marha meg pesti lencsét vacsorázott

nyában kitörő járványok egész lakónegyedek létszámát redukálhatják erősen. Egy-egy szimpla doktor ugyan a járványok megelőzésében segíthet némileg, de a lakások fejlődésének alapvető feltétele a közeli kórház. Van még egy katasztrófa, ami azért jobb, ha nem kerüli el derék alattvalóinkat, és ezt szenátus (ebből elég egy, amúgy is marha drága) és fórumok telepítésével érhetjük el: itt dolgoznak ugyanis az adószedők, akik minden hónapban kopogtatnak az ajtókon, hogy beszedjék a kategóriának és a lakók számának megfelelő dénárokat. Amerre viszont nem jár adószedő, ott nem is fizetnek adót, ami igen komoly jellemhiba a polgárok részéről! Az adó mértékét természetesen itt is emelhetjük a kezdeti 7-8%-ról (a számot egyébként ajánlanám kormányunk figyelmébe) – csak nem érdemes. Az adóemelés ugyanis egyrészt elvándorlást okoz, másrészt meg elégedetlenséget a városban, ami abban nyilvánul meg, hogy ismeretlen tettesek kirabolják az adószedőinket. Természetesen mindig jóval több pénzt lopnak el, mint amekkora plusz bevételre teszünk szert az adóemeléssel. (Rosszabb esetben pedig fellázadnak egyes negyedek, és nem fizetnek egy büdös petákot sem.) A várost itt nem tarthatják el kizárólag az adók, jelentős jövedelem a külkereskedelemből származik.

Alapvető fontosságú tehát a gazdaság kiépítése, amely egyrészt a belső szükségleteket fedezi, továbbá a kereskedelmünk alapja. Itt két ága van: a mezőgazdaság és az ipar. Az előbbit kiszolgáló farmok (búza, gyümölcs, olaj, zöldség, szőlő) csak termőföldekre telepíthetők. A megtermelt élelmiszer a magtárakban kerül tárolásra, tehát a mezőgazdaság környékére ilyet sem árt telepíteni. Az ipar rendszerint kétfázisú történet: az egyik objektum nyersanyagot termel, a másik pedig feldolgozza (például Clay Pit/Pottery, Iron Mine/Weapon Smithy, satöbbi). A Workshopokban megtermelt kész terméket a munkások a legközelebbi áruházba szállítják tárolásra – már amennyiben van bennük szabad kapacitás (egyébként bambán álldogálnak az út közepén a kész cuccal). Minél messzebb van szabad Warehouse, annál tovább tart a szállítás is. Itt jön a belkereskedelem igen csúnya bökkenője: a város piacainak dolgozói ugyebár a magtárakból szerzik be a piacról a lakónegyedekbe továbbított kaját, és az áruházakba járnak kész termékekért. Namármost, ha ezekhez túl hosszú út vezet, akkor esetleg a piac környéki lakónegyedek addig visszafejlődnek egy-két fokozatot, mire a derék kofák megjönnek a nagybaniról... Nyumm! Megoldás: nincs, de annyit azért lehet variálni, hogy több raktárat telepítünk a város különböző pontjaira. Ezeknél ugyanis meg lehet adni, hogy bizonyos árut ne fogadjanak, direkt ide szállítsanak, avagy a munkások ürítsék ki a raktárat (vigyék a cuccot más raktárba).

A munka után jöhet a pihenés, vagy még inkább a szórakozás, amit a provinciákban négy épület támogathat, méret és befogadóképesség szerinti növekvő sorrendben: színház, amfiteátrum, kolosszeum és a hippodrom. Mindegyikhez tartozik kiszolgáló létesítmény, ami a működéséhez szükséges: a színházhoz/amfiteátrumhoz színészkolónia, a kolosszeumhoz gladiátoriskola és/vagy oroszlánidomár, a hippodromhoz szekérkészítő.

Miután a szórakozás megvolt, esetleg a kultúrára is gondol a plebs: nagyobb kategóriájú épületek lakói már igénylik egy könyvtár közelségét, továbbá a serdülő gyermekeik okítására szolgáló iskolát, akadémiát viszont már csak a villák lakói.

Bármely épületre jobbal kattintva infot kapunk róla. Lakónegyednél például a lakások/lakók számát, az általuk fizetett adót, a környékbeli bűnözést, a lakóház élelem- és luxuscikk készleteit, és főleg azt, hogy miért nem lép magasabb szintre a ház. Az egyéb épületeknél az ott dolgozók számát, illetve alkalmasint az adott munkafolyamat készültségi fokát, az itt tárolt nyers- és készanyagokat – szóval mindent, ami csak érdekes lehet. Minden információs panelről hívható a kiváló online help, amely hipertextes multimédia enciklopédiaként nemcsak hogy tökéletesen eligazít bennünket, de a jónép okulására még történelmi adalékokat is tartalmaz. Ez igen korrekt, így a játék frankó töritanárként is felfogható.

Igen korrekt belvárosi kép, középen saját fejlesztésű Grand Villaval



CSÁSZÁRBÓL NEM LESZ SZALONNA

A Császár a campaign összes pályája előtt hosszas eligazítás tart elvárt ténykedésünkről, továbbá elégedettségének szintje egy pálya megnyerésének egyik sarkalatos pontja. Egy ideig hitelbankként is üzemel: a kezdéskor kapott 6-8 ezer dénárt ugyebár gyorsan elköltik még a takarékosabb helytartók is, és ilyenkor gyorsan küld még 5-6 rongyot.





Ebből viszont már illik egy tűrhetően működő kereskedelmet összedobnunk, ugyanis a Császár bevételt óhajt látni egy tartományból, nem kiadást. Kegyének elnyerésének elsődleges módja a minél jobban prosperáló város, azaz az éves mérleg (a bevételek és a kiadások különbözete) minél nagyobb pozitívuma. Helytartóként havonta némi magánfizetés is dukál nekünk, amit a város pénzéből utalnak ki, és rendszerint a sikeres küldetésekkel elért rangunk függvénye (kérhetünk nagyobbat is, de hosszabb távon őcsászári fensége nem díjazza az ilyetén kicsapongásokat). A magánkasszát nekiajándékozhatjuk a városnak is, de sokkal célszerűbb időről-időre különféle ajándékokkal kedveskedni római főnökünknek, amit egyébként el is vár. Ha nincs egyéb sírása, akkor ez az ajándék költségeitől függően akár 10 pontot is javíthat az elégedettségén. Egyéb sírás alatt azt értem, hogy alkalmasint különféle áruk leszállítását kéri egy megadott határidőn belül (ingyen, persze). Mondjuk 20 köcsögöt 12 hónapra. Ilyenkor azonnal le kell állítani a köcsögök kereskedelmét és helyi felhasználását, és bespájzolni belőlük (Stockpile), mert ha nem elégítjük ki az óhaját, akkor a hangulata úgy lezuhan, mint a BUX-index. Az meg nem lesz jó, ha haragszik. A legjobban akkor gurul be, ha az első pénzsegély után következő két évet is negatív kasszával zárjuk: ilyenkor némi ordítozás után kifejezi azon kívánságát, hogy egy éven belül fizessük ki a "tartozásunkat" (ami azt jelenti, hogy hozzuk már pozitívba a készpénzt). Ha ez nem sikerül, akkor a hangulata 0-ra esik, és kiküld valakit az elfogásunkra, hacsak nem emeljük a megbecsülést 35-re az újabb esztendőben. Ez usque lehetetlen, szóval egy év múlva megjelenik 2-3 római légió, hogy megdorgáljon bennünket. (Ha egyáltalán tudunk katonaságot építeni, megpróbálhatjuk megvédeni a várost – de mindenki legyen nyugodt: a Császárnak SOKKAL több légiója van, mint nekünk valaha is lesz...) Ez a dorgálás egy ROPPANT bunkó része a játéknak: végig kell néznünk, amint a császári csapatok szisztematikusan szétverik órák óta építgetett kis városunk ÖSSZES épületét, legyilkolják az útjukba akadó derék polgárainkat, és csak e kínos procedúra befejeztével értesülünk arról, hogy a Császár egy új, roppant fontos pozícióba helyezett bennünket, ahol valószínűleg sokkal nagyobb elégedettségére fogunk szolgálni, mint helytartóként. Gályarabnak hívják új beosztásunkat, ahol minden reggel üdítő korbácsolásban lesz részünk, ami tudvalevőleg serkenti a vérkeringést...

A város ugyan már megint fizetésképtelenné vált, de Iulius CoVboius helytartót ez cseppet sem zavarja: lehajt még egy pohárkával. In vino veritas!



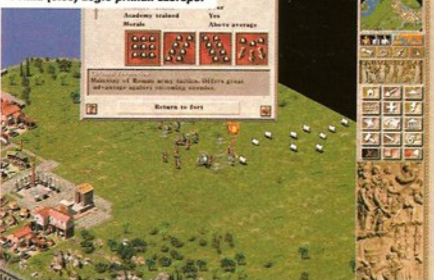
... ÉS AZ ISTENEK

Az isteneket marhára bírom. A rómaiaknál voltak szép számmal, de a játékban csak öttel kell törődnünk – azokkal viszont nagyon: ha elégedettek velünk, különféle kellemes dolgokkal lepnek bennünket, de ha megharagszanak ránk, csúf dolgokat művelnek.

Ceres: a termékenység istennője. Ha haragszik ránk, akkor elpusztítja a termés nagy részét, jókedvében viszont megduplázza a kaja beérésének sebességét.



Hannibal ante portas! Illetve ha nem is a kapuk előtt, de már a város határában áll az ellenség



Vérfagyasztó viadal haldokló görögökkel és legelésző birkákkal. A Prima (első) Légió prímán szerepel

Neptune: a tenger istene. Eleinte nem túl fontos, viszont rögtön azzá válik, mihelyt tengeri kereskedelmet indítunk: ha haragszik, elsüllyeszti a kereskedőhajókat, és egy darabig nem látjuk őket, kedélyes hangulatban viszont jó szelet ad, és sűrűbben látogatnak bennünket.

Mercury: a kereskedők istene (és mellesleg a tolvajoké is, de lopni ebben a játékban nem szükséges). Rettentő haragja a raktárakban levő árukészletek egy részének lenyúlásában nyilvánul meg, elégedettsége pedig úgy, hogy hirtelen új készletek jelennek meg.

Mars: a háború istene. Na, ő a kedvencem: természetesen a légiók moráljára is jelentős hatást gyakorol, de vannak jobb húzásai is. Asszem a campaign negyedik pályáján egy görögök által fenyegetett tartományban szerepeltem, ahol is előbb-utóbb marcona hellén harcoszoszok trappolnak épülő városkám felé, hogy ezt az ígéretes folyamatot meggátolják. Az egyik nekifutásra Mars igencsak megorrolt rám, és a ronda görögök már akkor megjelentek, amikor még nemhogy egy légiót, de egy kaszárnyát sem építettem még (egyébként ha haragszik, akkor a nyugodt tartományokban is csinálhat lázadókat); a következő próbálkozásnál viszont erősen kerestem kegyeit (annyira delighted volt, hogy utolsó telefonbeszélgetésünkkor érdeklődött, hogy hogyan nősülhetne be a családomba), aminek igen kellemes eredménye lett: a görög hordák egyrészt jóval később jelentek meg, de hős légióimnak ki sem kellett vonulniuk a kaszárnyából – mihelyt a görögök hadrendbe álltak, Mars azonnal kupán vágta őket az erre a célra rendszeresített villámjával. Jó csávó ez a Mars!

Venus: a szerelem szeszélyes istennője. A játékban pillanatnyi hangulatától függően a közhangulat javításával/rontásával van elfoglalva, ami a bűnözés (lázadás) emelkedő/csökkenő tendenciáit befolyásolja.

Az istenek rokonszenvének kivívására két módszer kínálkozik: templomokat építünk nekik, illetve fesztiválokat rendezünk számukra. Az elsődleges természetesen a templom, amiből több méret is kínálkozik. Nagyobb populációknál (2-3000 fő) már nem igazán elegendő újabb kis templomokat felhúzni nekik: kifejezetten nagyobbra vágynak. Ehhez viszont már márvány is szükségeltetik, amit kénytelenek leszünk bányászni, illetve – ha másként nem megy – importálni. Ugyancsak márvány szükségeltetik az orákulumok felhúzásához, amik esetünkben koedukált templomokként működnek: egy ilyen minden istennél hangulatjavító intézkedést jelent. A fesztiválok rendezése nem pótolja a templomokat, de egy hajnalig tartó ivászat mindig jól jön úgy az adott isten, mint a jónép hangulatának javításában.

KERESKEDELEM

A belkereskedelemről már volt szó fentebb, de igen fontos lesz a más tartományokkal való cserebere is, ugyanis csak az ebből származó bevételekből profitálhat a város. Ehhez először is a térképre kattintva meg kell nyitnunk egy-két kereskedelmi útvonalat, ami már önmagában is szép pénz lesz. Szárazföldi útvonalnál nemsokára hármasával érkező karavánok jelennek meg határainkon, és elsősorban afelé az áruház felé veszik az irányt, amit kereskedelmi központnak kijelöltünk. Bár néha azért eltotyognak a többihez is, célszerű ide összpontosítani az exportra szánt cikkeket. Tengeri kereskedelmi útvonal megnyitása után még szükségünk lesz egy vízparton álló dokkra is, ahol a kereskedőhajók leparkolhatnak. A kereskedelmi tanácsadón keresztül szabhatunk utat az árucserének. Ha van kereskedelmi útvonal, akkor importálhatunk egy hiánycikket, illetve exportálhatunk valamit. Mivel cuccaink belső felhasználására is szükség van, exportnál megadhatjuk, hogy mekkora készlet feletti mennyiséget lehet eladni. Egy cikk kereskedelmét természetesen bármikor le lehet állítani, sőt, túltermelésnél – a raktárak bedugulását megelőzendő – akár a cikket előállító ipart is. Ugyancsak itt lehet megadni a spájzolás parancsot, ha a Császár valamilyen szállítmányt óhajt tőlünk: ilyenkor a raktárakba kerülő cikkeket még a piacra sem viszi a Kofakamara.

KATONASÁG

Pár tartományban kissé zűrös körülmények uralkodnak, már amennyiben a szomszédság marcona katonákat küld ellenünk. Ezekben a tartományokban mindenekelőtt meg kell teremtenünk a fegyveripart (vasbányák és fegyverkovácsok). A fegyvereket jelképező pajzsok a barakkokba kerülnek, ahol egy fegyverből és egy "munkásból" újonc kerekedik, aki átvonul a kaszárnyába gyakorlatozni. Egy kaszárnya egy légiónak ad szállást a három különféle típus valamelyikéből, a légió teljes létszáma 16 figura. A katonai akadémia építésével gyakorlatozó légióink veterán státuszba kerülnek. Amikor felharsannak a harci kürtök (illetve itt dobok) a légióinkkal gyorsan el kell vágni a város határában felsorakozó ellenség útját az épületeinkhez. A katonák irányítása igen idegesítő: a zászlajukat letűzve adjuk meg, hova menjenek, aztán ki-ki tőle telhetően igyekszik arrafelé. Néha-néha eltévednek az utcákon, tehát a vonuló sereg igen szórakoztató látvány. Megadhatunk különféle hadrendeket is, de ennek nincs sok jelentősége, ugyanis ellenséges katonába botolva utcai verekedés szintű csetepaté alakul ki. Az egyes katonáknál érdekes paraméter az egészség és a morál: az előbbi romoltával a derék hadfi hajlamos meghalni, az utóbbi csökkentével pedig visszapucolni a laktanyába, ahol csak hosszas idő után heveri ki a szörnyű ijedséget. Lényeg a lényeg: nem a harc a program legnagyobb erőssége.

Tulajdonképpen már jó vagyok, most már csak egy pár plusz polgárra lenne szükség



GYŐZELEM

A többi Sim City-klónhoz hasonlóan ezt a játékot is már az elején tökéletesen el lehet rontani, így tehát nem árt előre megtervezni a leendő városképet. Elsődleges támpont a termőföldek elhelyezkedése – kénytelenek leszünk ezek függvényében kialakítani városunk első negyedeit. Eleinte elegendő csak kevéske lakónegyed, aztán a hangsúlyt arra célszerű helyezni, hogy a lakóházakat a környező épületekkel minél magasabb státuszba juttassuk. Elméletileg az lenne az ideális, hogy a házakhoz minden közel legyen. Ez persze gyakortlatban nem működhet, a cél egy lehetséges optimumot kialakítani. A Császártól érkező kölcsönből pedig mindenképpen muszáj lesz kereskedelmi útvonalakat nyitni, és egy lehetséges exportcikkhez kapcsolódó ipart kiépíteni. Ha idáig működik a dolog, akkor gond már nem lehet – ha meg nem, akkor jobb evezősleckéket venni új beosztásunkhoz.

A játékot játszhatjuk egy-egy adott városban, vagy "campaign"-ben. Az előbbi verzióban nincs különösebb cél: a különböző természeti és politikai környezetben levő tartományokat a végtelenségig kommandírozhatjuk, az utóbbiban viszont folyamatosan haladunk előre a tartományokban és a ranglétrán. A továbbjutáshoz el kell érnünk egy bizonyos lélekszámot, továbbá megfelelő szintre kell hoznunk a kultúrát (templomok, oktatási és szórakoztatási intézmények), az import/export méretéből adódó prosperitást, a visszavert támadásokkal a békét, és a bőséges ajándékokkal a császári kegyet.

SUMMA CUM LAUDE

Kellemes kis játék ez a Caesar III, méghozzá szinte minden vonatkozásában. Az intro video alatt egy közepes vödör popcorn már nem biztos, hogy elég, de játék közben is minden apró eseményről egy-egy videóbejátszás is megemlékezik. Az online help előtt teljes mértékben le a kalappal, és ugyanez vonatkozik a kezelőfelületre is. A logikai egységekbe rendezett ikonokkal minden parancs azonnal elérhető, a tanácsadók pedig tökéletesen informálnak, hogy mi is lenne területükön a teendő (de az Overlays ikonnal vizuálisan is meggyőződhetünk, hogy milyen eredményességgel ténykedünk az élet bármely területén). A kezelésnek egyetlen hátránya, hogy mindig csak tiszta terepre lehet építeni, tehát beépített helyen előbb takarítanunk kell az ásóval (ez lehetett volna automatikus). Az 1024*768 felbontású hi-color látványra pedig igazán nem lehet panasz: talán a Settlers és társai jótékony hatása, hogy az egész város ÉL. A kolosszeumban látjuk a gladiátorokat, a színházban a színészeket, ráadásul az utcákon nemcsak azok mászkálnak, akiknek ott dolguk is van, hanem mindenki (például az oroszlánidomár is kihozza néha Leót megjáratni). Minden polgárnak saját személyisége (legalábbis neve) van, és jobb clickre mindig valami ötlettel szolgálnak, hogy mit kéne művelnünk. Külön dicséret jár a zenének, amiből nincs sok, viszont a szerzői gondoltak arra, hogy mivel egy parti órákig tart, szegény játékost ne kergessék ki a világból a hangokkal. Egyetlen gyengébb pont a harc, de a sok jópont mellett ezt hajlandó vagyok elnézni.

CoVboy

caesar III

Impressions/Sierra
http://www.sierra.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

Klasszikus darab

93%

Mindenki fedezékbe!

BARRAGE

A Barrage egy tipikus példája annak, milyen tökéletesen gyors és élethű képet tud megjeleníteni a 3Dfx Voodoo Graphics és a Voodoo2 technológia – jelentette ki Greg Ballard, a 3Dfx Interactive elnöke. Ha pedig ő mondta, akkor az biztosan úgy is van. Lássuk akkor, hogyan is néz ki ez az állítólagos etalon, aminek példát kellene statuálnia.

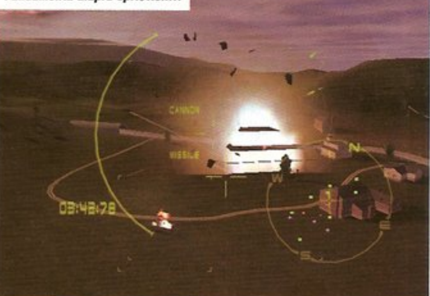
A Barrage első nekifutásra egy szimpla lövöldözős anyagnak tűnik: egy lebegni és víz alá merülni is képes ultramodern repülőben ülünk, s mindenféle tankokat, repülőket, helikoptereket kell kilőnünk. A helyszínként szolgáló hegyes-dombos vidék valóban nagyon szép, olyannyira, hogy aki az 5-ös szintű grafikai részletességet kéri, annak mindenképpen egy PII/400-as processzorral kell rendelkeznie... No sebaj, azért még a 2-es részletesség is egészen pofás – tulajdonképpen csak fákból és egyéb tereptárgyakból van kevesebb – és így még egy P133-ason (persze 3Dfx kártyával) is élvezhető a dolog. Szóval tényleg nagyon frankók az effektek, a tó vize tükröződik meg minden, azaz a reklámszöveg nem hazudik. De... A grafika ugyebár még nem minden! Megmondom őszintén, először igencsak negatív felhanggal akartam írni a játékról, ugyanis valahogy nehezemre jutott átvinni már csak az első pályát is – még a legkönnyebb fokozaton is. Milyen marhaság, hogy csata közben lejár az idő! Aztán rájöttem, hogy bennem van a hiba. A Barrage ugyanis nem egy shoot'em up, hanem egy versenyjáték. A legfőbb ellenségünk nem a felénk lövöldöző tank vagy helikopter, hanem az idő! Tulajdonképpen nincs is olyan, hogy felrobban a repülőnk; ha az energiánk nullára csökken, csak annyi történik, hogy pár másodpercre visszahőkölünk, és elveszítjük az uralmunkat a gép felett, de utána ismét minden rendben. A pajzsunk egyébként folyamatosan regenerálódik, így ez az eset is csak akkor fordul elő, ha folyamatosan találatok érik a gépünket. Egyetlen cél van tehát: az adott küldetést határidőn belül befejezni.

Ötfajta környezetben indulhatunk – pontosabban először csak egyben, mert a pályák csak egymás után lesznek hozzáférhetők. Szelektálni magyarul csak azok közül lehet, melyekre (az adott nehézségi szinten) már egyszer eljutottunk. A pályák külön-külön kiválasztása mellett van bajnokság is, melynél a bevetések sorban jönnek, és a gép continue-kat számol. Ezen felül a Barrage-et hálózatban is lehet játszani, tehát van deathmatch lehetőség is. De most nézzük inkább a küldetéseket!

A már említett füves-fás vidék csupán az első küldetés színhelye. Itt csupán villogó bójákon kell átrepülnünk, majd az ezután megjelenő portál gyűrűjét kell szétlőnünk. (Felhívnám rá a figyelmet, hogy az egyik bója az alagútban van.) Ha végeztünk, a portálon keresztül távozhatunk. Ez egyébként a többi pályán is hasonlóképpen van. A második helyszín egy hosszú alagút, aminek a végében egy generátort kell elpusztítanunk. Itt sokat számíthat, ha sikerül átsurrannunk a lecsukódó kapuk alatt, és így nem kell őket szétlőnünk a lézerrel. Vigyázat: az energiafalak rohamosan lecsökkentik az időnket! A plusz időt adó homokórákat lehetőleg vegyük fel! Harmadszorra egy kanyonba látogatunk, ahol egyszerűen minden célpontot meg kell semmisíteni. A portál az utolsó célpont után jelenik meg. A negyedik futam Chicagóban zajlik: itt szélhámos rendőrökre kell vadásznunk. Végül az ötödik pályán egy sziget körül kell rendet tennünk: először össze kell szednünk a nukleáris fegyverünk alkatrészeit, majd azzal megsemmisítenünk az ellenség szuper-fegyverét.



'Bója, bója, bilice' – de nem lesz véres a lábunk, ha az összeset felvesszük, mert megjelenik a portál és mi már megyünk is a következő pályára



Ezt a házat nyilván nem Fundamenta alapra építették...



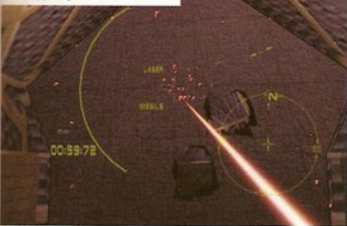
Légiharc a klasszikus westernek mintájára: vajon ki kap először a rakétáihoz?

A hajónkon alapban két fajta fegyver van, de ezek mellé még vehetünk fel újakat – sőt, szükséges is, hiszen a vaskapukat például csak a lézerrel tudjuk meglékelni. A golyószóró helyett lesz tehát a lézer vagy az atom, a célkövetős rakétáink mellé pedig plazmafegyvert szerezhetünk be.

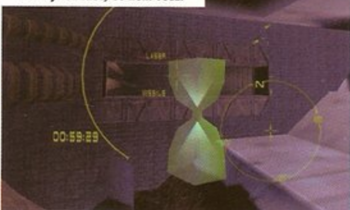
Lehet, hogy ez az ismertető most egy kicsit száraznak tűnik, de ezúttal ez nem az én hibám. A Barrage alkotói még azzal sem fárasztották magukat, hogy valahogy nevesítsék az ellenséget, nemhogy kerettörténettel. És sajnos nem csak ez az egy gond van vele. Legfőképpen az irányítás nem tetszett. Az egér beállítása már eleve nagyon körülményes: muszáj mellé saját billentyűzet-kiosztást készíteni, az érzékenységre vonatkozó adatokat pedig a programon kívülről, indító paraméterként kell megadni. De akárhogy is ügyeskedünk – mivel a gép ugyanúgy reagál a mozdulatainkra, mintha billentyűket nyomkodnánk – az egér tökéletesen használhatatlan. Márpedig egy ilyen játékhoz mindenképpen egér kellene.

A Barrage tehát egy szép játék, de semmi több. Ahhoz túl egyszerű, és túl kevés az öt pályája, hogy ennél többet is meg tudjak róla állapítani. Felejthető darab.

V.Z.



Az ementáli sajttal ellentétben a vasajtónak kifejezetten árt, ha egyre lyukacsosabb lesz



A homokóra természetesen egyetlen Win95-applikációból sem hiányozhat: a szokástól eltérően itt adja az időt, és nem veszi

barrage

Activision/Mango Grits
http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P166 (P133+3Dfx), 32MB RAM, 4xCD, Win95 kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, joystick

Egy szép shoot'em upnak indul, de csak egy közepes versenyjáték

68%

Lecsapnak a Vijj...

101st Airborn...

Az USA hadseregének talán legzűrösebb történetű csapatteste a 101. "Screaming Eagles" légideszant hadosztály. 1942-ben alakult meg, rá egy évre átdobták Angliába, és többek közt ők nyerték a nemes feladatot, hogy a D-napon négy órával a partraszállás megindulása előtt egy ejtőernyős hadművelettel megkezdjék az inváziót. Egy olyan hadművelettel, amit katonai szakértők előzetesen kb. 80-90%-os veszteséggel kalkuláltak... A későbbiekben sorsdöntő szerepet kaptak Montgomery félresikerült Market-Garden hadműveletében, amikor egy híd egy kicsit túl messze volt – és természetesen kaptak a nyakukba akkor is, amikor a halál ötven órájában utoljára nekidurálta magát a Wehrmacht az Ardennekben. Ez csak a II. világháborús listájuk, elit alakulatként az USA későbbiekben viselt csúnya dolgaiban is bőven kaptak szerepet. Az Empire legújabb stratégiai játékában a Vijjogó Sasok D-napon végrehajtott akciói elevenednek meg, olyasféle feldolgozásban, mint mondjuk az Eidos Commandosa, vagy az SSI Soldiers at Warja.

Az egykorú visszaemlékezések szerint nem volt kimondottan szórakoztató dolog ejtőernyősnek lenni a D-napon, mert az éjjel fél egykor kezdődő hadművelet már a ledobásnál totális káoszba fulladt: a katonák a vaksötétbe ugrottak, és fogalmuk sem volt, hogy ugyan hova is fognak érkezni – ráadásul roppant kellemetlen lehet az ismeretlen távolságban levő föld felé lebegni, amint a földi fogadóbizottság nyomjelzői repkednek a kiváló célpontot nyújtó ernyők körül. Ennek megfelelően az – elég gagyira sikeredett – intro is egy sebesült normandiai rémálmát mutatja be, majd a főmenübe csöppenünk, ahol igen kellemetlen meglepetés fogad.

Nevezetesen az, hogy a multiplayer játékon kívül csak küldetéseket lehet játszani – campaign náne! Scenariokból is azért lényegesen többhöz van szokva az avatott stratéga – de ezt csak addig kevesellli, amíg meg nem tudja, hogy meddig tart egy. Utána már sok is lesz...

KELL EGY CSAPAT!

A játékban kicsiny, szakasz méretű egységeket (max. 18 fő) fogunk kommandírozni, de pont ebből adódóan minden egyes tagjának teljesen önálló személyisége is lesz. Az első feladatunk, hogy a legénységi és a tiszti barakkokban vidámkodó népekből összetrombitáljuk a csapatot. A sárga névvel jelzetteket lehet elhappolni, a zöldek már benne vannak a csapatban, a feketéknek pedig más bevetésen akad dolga. Egy katonára kattintva megjelennek alapvető tulajdonságai (tapasztalat, intelligencia, erő, satöbbi), az ezekből kalkulált harci jellemzői, valamint különleges skilljei. A WS és TS a fegyver- illetve kézigránát ügyekben való jártasságot mutatja, de ezeknél jóval fontosabb a WT által mutatott különleges képzettsége. Ez háromféle lehet: géppuska, páncélököl és robbanóanyagok. A speciális képzettség igen hasznos lesz bevetés közben: egy robbantási szakértő például harmadannyi töltettel takarít el egy objektumot, mint mondjuk egy amatőr. Fontos szerep jut a német vagy francia nyelvtudásnak, mert tolmácsolásukkal alkalomadtán kikérdezhetjük a hadifoglyokat, elolvashatjuk az elesett németeknél levő iratokat, illetve fontos információkat szerezhetünk francia partizánoktól vagy helybéliektől.



Nem Ace a legnagyobb ász, de azért még ő is befér a pakliba





"Szuper csapat". Márcsak egy mohawk-frizurás néger hiányzik belőle, de azt esetleg még betömöm az egyik tartályba

HÉTVÉGI BEVÁSÁRLÁS

Ha a csapat megvan, nekiállhatunk feldíszíteni őket különböző cuccokkal, úgymint fegyverekkel és különböző felszerelésekkel. Az ideális összeállítás kiválasztása némi gyakorlatot igényel, ugyanis sajnálatos módon embereink teherbírása (ENC) véges: gonosz szankciók nélkül max. 63 egységnyi súlyt cipelhetnek, amiből ugrásnál már eleve lejön az ejtőernyő 6 pontja. Az összteherbírásnál azért több cuccot is elvihetünk a bevetésre, ugyanis két 50-es űrméretű tartályba is pakolhatunk, amit majd szépen utánunk szórnak a gépen maradó fiúk – csak győzzük majd megkeresni... A probléma már csak az, hogy a bevásárlást csak eléggé ötletszerűen végezhetjük, ugyanis a cuccok ráaggatása az embereinkre egy másik épületben történik – hogy vajon miért nem lehet a feltankolt tárgyakat azonnal a kezébe nyomni a fiúknak, csak a jóisten tudja...

A szállásmesternél szerelhetjük fel fiainkat mindenféle holmival, ami nem fegyver. Néhány alapvető dolog már eleve rájuk van aggatva (például igen kínos lenne, ha valamelyik harci lázban égő deszantosunkról ugrás közben derülne ki, hogy elfelejtett ejtőernyőt hozni magával), de tulajdonképpen szinte mindenre szükség lesz, mert hiányuk egy csomó harci tulajdonság csökkenésében fog megnyilvánulni. Az ejtőernyős roppant szomorú, ha nincs nála élelem, víz, cigaretta, váltás ruha vagy étkészlet, és természetesen nem baj, ha van nála iránytű is. Alapvető fontosságú, hogy vigyünk magunkkal térképet (a biztonság kedvéért többet is), ugyanis ennek hiján nem tudjuk behívni az eligazításon látott stratégiai térképet, és úgy kicsit körülményes lesz megtalálni a célpontot.

Fegyverek közül lehetőség szerint minden katonának legyen pisztolya, valamilyen kézifegyvere (karabély vagy géppisztoly), és kézigránátja, a nagyobb hatásfokú fegyvereket pedig értelemszerűen a speciális képzettséggel rendelkező fickókra aggassuk rá. Nem árt elolvasni az eligazításnál, hogy mi is a bevetés elsődleges és másodlagos célja, és aszerint összeállítani a különleges felszerelést: nehéz lesz ugyanis felrobbantani valamit, ha például nem vittünk magunkkal – elegendő – robbanóanyagot. Kellemetlen meglepetések elkerülése végett jelezném, hogy minden egyes lőfegyverhez külön muníciót is kell vételezni...

MINDENKI A HELYÉRE!

A fegyverraktár melleti teherautó az Assembly Area, ahol a fegyvereket és cuccokat szétoszthatjuk az embereink között. Ahogy az előbbiekben, ezt is lehet automatizálni, de azért jobb, ha nem a gép találja ki, hogy az ütősebb fegyverek kinél legyenek.

Talán a szerzőknek is feltűnt, hogy ugyan csapatunk összeválogatásának és felszerelésének megvan a maga kis családias hangulata, de talán mégsem óhajtanak túl sokan minden küldetés előtt másfél órát szórakozni ezzel: akárcsak a toborzásnál és a felszerelésnél, itt is el lehet menteni és az újabb küldetésekre vissza lehet tölteni egy-egy beállítást, sőt, itt már alapban el van mentve három speciális célra összeválogatott osztag.

Miután ilyen szépen megvagyunk, kitalálhatjuk, hogy elzavarjuk a fiúkat a gyakorlótérre, azaz "hadgyakorlatot" indítunk (ami nem biztos, hogy jó ötlet, mert néhányan már eleve sebesülten térnek vissza), vagy kihajtjuk őket a reptérre, mert már várja őket a napfényes (illetve kezdetben holdfényes) Normandia.

HOPP!

Felszállás előtt meghatározhatjuk az ülésrendet. Ez "roppant fontos" dolog, a kézikönyv szerint ugyanis "a légelhárítás megrongálhatja a gépet, és a túlélésre annál nagyobb esélye van az ejtőernyősnek, minél közelebb ül az ajtóhoz." Meglehet,

hogy ez fedi a valóságot, de abszolút nem ez lesz a legnagyobb gond.

Az ugrás roppant szórakoztató dolog lesz, de végeredményét tekintve sokkal inkább idegesítő. Az emberkéink az ültetési sorrend alapján egyenként ugranak és egy mókás filmbejátszás tudatja velünk, hogy hogyan sikerült a földet érésük. A "biztonságban leérkezett" üzenet például nem igazán sűrűn szerepel. Annál gyakrabban sérülnek meg leérkezéskor. Néhány ejtőernyős elszakadhat az egységtől, ezeket a környéket bebóklászva a későbbiekben újra bevehetjük az egységbe. Azokat már kevésbé, akik végérvényesen eltévedtek, nem nyílt ki az ejtőernyőjük, vagy már röptükben lelőtték őket a fritzek. Ugyan a sérülések rendszerint nem túl súlyosak (azaz az akcióban még használható a fickó), de azért igen sajátos húzás a játéktól, hogy rendszerint a csapat egyharmada érkezik meg épen a célterületre. Ugyanez vonatkozik a plusz cuccot tartalmazó tartályokra is: hát eddig még egyet nem találtam meg – mindet elfújta a szél…

101

e in Normandy

ó Sasok

TÁMADÁS A BOZÓT ELLEN

Földet érés után mindig szép sorban fognak lépni embereink (már amelyik még megvan). Minden egyes parancs bizonyos számú akciópontot fog fogyasztani, minél bonyolultabb annál többet. A parancsokat a jobb gombbal elérhető ikonmenüvel adhatjuk ki. Az első dolga minden fickónknak az, hogy kikecmeregjen az ejtőernyőből. Ez a művelet több mint 40 AP-ba kerül, tehát vagy három körön keresztül fog tartani (késsel felszerelt embereinknek feleannyi ideig). A parancsot nem kell minden kör elején kiadni (ilyenkor mindig újra kezdi), a zöld színű folyamatos akció gombot kell használnunk. Ejtőernyőseink háromféle mozgásra képesek: futnak, sétálnak vagy kúsznak. Nyilván nyílt terepen egy körben az elsővel lehet a legmesszebbre jutni, de ilyenkor az emberünk nem ér rá figyelni olyan apróságokra, mint az aknák, amit a vendégszerető germánok igen sűrűn szórtak szét. Aknára lépni nem egészséges, ráadásul az aknáknak megvan az a kellemetlen szokása, hogy nem csak azt amortizálják, aki rájuk lépett, hanem a hatótávolságukban levő minden emberünket is (és persze németeket is). Az álló célpont nyilván jobban lát, mint mondjuk a guggoló, vagy fekvő – de természetesen nagyobb célfelületet is nyújt az ellenfél lesipuskásainak és az arra járó aknaszilánkoknak. Sebesült társaikat az ejtőernyősök a szomszéd pozícióban állva elsősegélyben részesíthetik, már amennyiben van náluk kötszer. A sebesülteknek egyébként csökkennek az akciópontjaik, rosszabb esetben pedig teljesen cselekvésképtelenné válnak. Az egyik legfontosabb parancsikon a szem, amire az ejtőernyős hirtelen kiegyenesedik, és gyorsan körbepillant. Ezzel még azelőtt kiszúrhat egy orvlövészt, mielőtt az egy barátságos sorozatot intézne hozzá (mozgás előtt tehát nem árt sűrűn használni). Tüzelni az aktuális fegyverrel célzott lövéssel és területtűzzel is lehet, az utóbbi kevesebb AP-be kerül, de nyilván pontatlanabb is. Az persze gond, ha elfogyott a töltény, illetve eltört vagy elakadt fegyver, de mondjuk az utóbbi esetben meg lehet javítani néhány AP fejében. Kellemes móka a hullarablás lehetősége: az elhullott fritzeket átkutatva fontos katonai iratokra lelhetünk, de a cserebere ikonnal a cuccaikat is hadizsákmánnyá nyilváníthatjuk. Ugyanezzel az ikonnal lehet egyébként cserélni két katonánk, illetve katona és egy tartály között, vagy egyszerűen csak lepakolni a földre. A tűz alatt levő embereink hajlamosak megijedni, pánikba esni (néha megadni magukat), illetve ámokfutást rendezni. Ilyenkor nem tudjuk irányítani őket, de a pánikot a Motivate paranccsal csillapíthatjuk. A kis térképen csak a terep egy szektorát látjuk, ami csak töredéke a teljes harctérnek. Egy szektort bizonyos szélein el lehet hagyni, viszont új szektorra csak akkor vált a masina, ha az összes életben levő emberkénk kigaloppozott a képernyőről.



Tizennyolcból nyolc épségben földet ért – világrekord!



Jó a csapat: az egyik gyengélkedik egy kicsit, a másik meg megadta magát a bozótnak…



Tájkép csata után: már csak Campbell közlegény fosztogatja a hullákat

VIJJOGÓ CSIRKÉK

… mert ezek azért a Commandos mellett nem igazán sasok. Jó, hogy a szerzők a Close Combatok mintájára próbálták meg imitálni, hogy a harcmezőn nem személytelen csapattestek, hanem önálló, egyes emberek harcolnak, de a végeredmény nem ostromolja az egeket. Az emberek és a cuccok összeválogatása igencsak hosszadalmas és körülményes feladat (már amennyiben érdekel, hogy ki mit visz magával) – igazán nem ártott volna valahogy összevonni, ráadásul minden egyes emberre/tárgyra kattintás után mindig egy exitet is kell külön nyomnunk (egy jobb click nem lett volna egyszerűbb?). Való igaz, hogy egy légideszant hadműveletben tényleg vannak veszteségek már az ugrásnál is, de azért kicsit idegesítő, hogy rendszeresen az embereim fele érkezik célba, és rendszeresen azokat fújja el a szél, akinél a robbanóanyag vagy a térkép van. Amikor meg az akcióba csöppenünk, ez csak idézőjelben értendő, mert az biztos, hogy nem ez a legpörgősebb játék, amit ezidáig láttam. Nem biztos, hogy rossz ötlet volt a Close Combatokkal szemben körökre osztani a játékot, de a mozgás a kevés AP miatt nagyon korlátozott, és az nevetséges, hogy mindig ugyanabban a sorrendben kell lépni az embereinkkel. Egyéb apró marhaságokat kár is sorolni, maradjunk annyiban, hogy a tényleg nagyon jó zenét leszámítva igen közepes egy játék ez, különösen ha a piacon lévő konkurenciáihoz hasonlítjuk. Sajnos csak türelmes fanatikusoknak ajánlható, pedig a témában lényegesen több volt.

101st airborne

ISI Simulations/Empire Interactive
http://www.empirestrategy.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-komp. hangkártya, 2MB videókártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

Kissé nehézkes, kissé unalmas, egy kissé sem szép – de jó hosszú

68%

SZOFTVERKALÓZOK

Kalóznak lenni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé megterhelő mulatság. Ez kiderülhetett mondjuk gyermekkori olvasmányainkból (Tom Sawyer és Huckleberry Finn Mark Twaintől), gyermekkori C64-es játékainkból (Pirates! Sid Meiertől), vagy akár a PC-s kalandjátékok (h)őskorából (The Secret of Monkey Island a Lucasartstól) – vagy akár a jelenből is, hiszen Guybrush Threepwood kalandjainak harmadik felvonását nem is oly rég kaparinthatták kezükbe a szerencsés PC-kalandorok. Beszívni a nyílt tenger sós illatát, kincset keresni a Karib-tenger feltérképezetlen szigetein, vagy egy üde magánvállalkozás ("privateering") keretében adómentes jövedelemre szert tenni különféle kereskedőhajók rakományának átvállalásával – mi is az, ami jobban bearanyozhatja ezt a szomorkás novembert?! Talán nem is csoda, hogy egyes játékfejlesztők időről-időre visszatérnek ehhez az örökzöld témához, miként történt az a Redjack: Revenge of the Brethren esetében is.

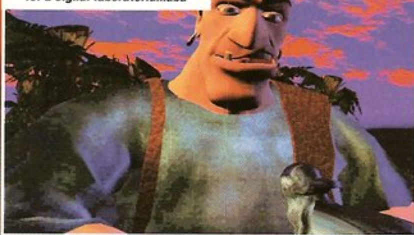
A játékban Nicholas Dove-ot, a tizenhetedik életévét éppen csak betöltött reményteljes ifjoncot alakítjuk, aki csendes unalomban éldegél egy elhagyatott sziget, Lizard Point nevű városában. Igaz, hogy ugyan a hely (a La Manche-csatorna) és az idő (a 18. század eleje) már nem igazán kedvez a leendő kalózoknak, de a munkanélküliségi hullám és a nehéz gazdasági helyzet azért nem zárja ki, hogy Nick koma naphosszat a " tengeri magánvállalkozás" fentebb említett diszkrét bájairól ábrándozzon. Talán vajmi valóságalapot nyújt ezeknek az álmoknak az a legenda, amelyről az intro moziban feltűnő csúnya néger jósnőtől értesülünk. Kezdetben (vagy legalábbis e történet kezdetében) vala Redjack kapitány és az ő vidám Brethren névre hallgató testvéri legénysége, akik elsődleges feladatuknak tekintették, hogy lépéseket tegyenek azon spanyol gályák menetsebességének fokozása érdekében, amelyek a délamerikai gyarmatokról összeharácsolt kincseket szállították az Óhazába. Bármely ilyen gálya ugyanis rekordsebességgel hasította az óceán habjait, mihelyt a horizonton megpillantotta Redjack kapitány és vidám kompániája hajóját. A Brethren társaság azonban nemcsak a tengeren, hanem a szárazföldön is felettébb kétes hírnévnek örvendett, hiszen nemcsak a nyílt vízen, hanem a kikötőkben is megpróbálta levenni a terhet a spanyol logisztikusok válláról. Az egyik ilyen vállalkozásuk azonban kissé kellemetlenül sült el: ugyan a nemesfémek már Cartagena kikötőjéből sikeresen a Brethren hajójára vándoroltak, a kalózhajó már nem tudott időben olajra lépni: a lesben álló spanyol hadihajók közül ugyan az elsőként feltűnőt még sikerült a tenger fenekére küldenie, de a továbbiakban rárontókkal szemben már alulmaradt, és legénységéből csak néhányan élték túl a vereséget. Köztük az áruló is, aki befújta a spanyoloknak a Brethrent...

Erről persze főhősünk csak hallomásból értesülhetett a kies Lizard Pointon, miként arról is, hogy egy ismeretlen jóakarója néhány bérgyilkost küldött elpusztítására.

A játék kezdetén a tengerparton üldögélve találkozunk vele (mármint főhősünkkel), amint ábrándozva nézeget egy palackba zárt hajómodellt. Mivel ez hosszabb távon nem túl épületes szórakozás, idővel visszatér a városkába, ahol érdekes események kavarják fel a szürke hétköznapok állóvizét: egy kalózhajó kötött ki az öbölben. Ahogy visszaindul az erdőn keresztül, észreveszi, hogy egy méretes szablyával felszerelkezett fekete csuklyás alak oson utána. Mint később kiderül, abból a célból, hogy a szablyával jelentős törést okozzon élettútjában.

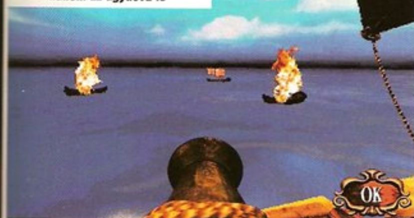
A város szélén álló házban kedves bátyánk azzal fogadja csekélységünket, hogy épp ideje lenne munkába állnunk: az egyetlen munkalehetőség per pillanat a kikötőben horgonyzó kalózhajóban nyilvánul meg. Hasonló ötleteket tár elénk a városka főterén grasszáló Elizabeth nevű hölgy is, akit a megboldogult kedves papa hitelezői szorongatnak, és anyagi boldogulását csekélységünk kalózkarrierjétől reméli. A kalózhajó parton található személyzetének egy része ugyan kissé barátságtalan hangulatban van, viszont a söntésben horgonyzó kapitány hajlandónak mutatkozik új alkalmazottak felvételére – már amennyiben azok elég képzettek a harcban, továbbá kézzelfogható tanúbizonyságát teszik bátorságuknak. Az első feladatunk tehát az, hogy megfelelő jártasságra tegyünk szert a kardvívásban (ebbe beletartozik az is, hogy észbontó sebességgel ugráljunk el a hozzánk vágott rumosüvegek elől), továbbá megöljük az öbölben kószáló vérszomjas cápát. Miután Lyle nevű kiképzőnk elégedett a teljesítményünkkel és Justice kapitánynak is felmutatjuk a cápa egyik fogát, már fedélzetre is szállhatunk, hogy végére járjunk a Brethren legendájának, a kincs hollétének, továbbá az áruló és a lemészárolásunkra törekvő úriember kilétének. Ez vagy három CD-t vesz majd igénybe...


Az még rendben van, hogy a kapitány térdéig ér a pult, és kábé a derekáig a csapos, de az már nem, hogy egy stokit növesztett a lábán


A zord külső érző szívet takar, még akkor is ha barátunkat nem vennék fel a Signal labóratóriumába


Egész tűrhetően telik az idő újdonsült munkahelyünk fedélzetén – csoda, hogy volt üresedés!

Az első szó, ami negyedórányi játék után a Redjackről eszembe jutott, az így hangzik: érdekes. Vagy inkább: meghökkentő. Ez egyaránt vonatkozik a grafikára, a felületre és a történetre. A grafikában elsősorban a stílusra gondolok, nem pedig a kivitelezésre, hiszen az a 3D-kalandjátékok mostanában dívó sémáján alapul: játék közben a terepet saját



A nagy kalózt érdeklik a szakmai kihívások: idővel nemcsak a kard és a rumosüveg mesterévé válik, hanem az ágyúévá is

DJACK

THREN

szemszögből látjuk 640*480-ban, az egyes helyszínek közötti mozgást pedig 320*200-as videók próbálják szemléltetni. Valami olyasmi ez, mint amit a Zork: The Grand Inquisitorban, a Rivenben vagy mondjuk a Black Dahliaban láttunk az utóbbi időben. Az állóképeknél ez még tűrhető látványt nyújt, mozgás közben már kevésbé. Ugyanez vonatkozik a grafikára akkor is, amikor valamelyik szereplővel elegyedünk csevegésbe: a kinézetük és animációjuk ugyan sajátosan bohókás, de ez mondjuk sokkal inkább illene egy Curse of Monkey Island-stílusú dilis sztorihoz, mint mondjuk ehhez a R. L. Stevenson Kincses szigetéhez hasonló, vagyis lényegesen komolyabb történethez. Ezt persze egyéni sajátosságként még el is fogadhatnók, de azt már kevésbé, hogy némi tyéhnyológiai problémák akadnak az engine-nel: addig nincs is baj, amíg csak egy sima háttért kell megjeleníteni, de amikor ezen a háttéren már egy-két szereplő vagy tárgy is megjelenik, akkor már komoly problémák akadnak, mert a a sprite-ok legalább olyan foghíjasak, mint a szereplők túlnyomó része – az arányokról meg talán jobb nem is beszélni.

A kezelőfelületre nem lehet panasz, mert az egyszerűbb már nem is lehetne. A nyilak irányába foroghatunk, a talpas nyilak irányába ballaghatunk, a kéz pedig azt mutatja, hogy "interactolhatunk" egy jót (felvehetünk/működtethetünk valamit, beszélhetünk egy szereplővel, stb.). A reklámdumában szereplő "teljes 360 fokos szabadságfok" ezért enyhe túlzás, mert ez egy trükk révén csak egyes pozíciókra vonatkozik. Ráadásul kezdetben kissé idegesítő, hogy a nézőpont az egér legkisebb mozdulatára is azonnal változik, következésképpen eleinte (meg később is) úgy fogunk közlekedni, mint LeChuck szellemkalóz komolyabb mennyiségű grog elfogyasztása után. Ötletes viszont a tárgylista, amit a képernyő bal alsó sarkában levő ládikó jelképez: rendesen csak a szellemképét látjuk, csak a pointer rámozgatásával jelenik meg és válik aktívvá. A kinyitott ládával egymáson is "használhatunk" tárgyakat.

A párbeszédek a Monkey Islandekben megszokott módszerrel zajlanak, vagyis egy szereplőre kattintva kapunk egy pár lehetséges mondatot. Alkalmasint akad egy pár poén is, de a csevegés végkimenetele rendszerint ugyanaz, tehát ha egy szereplőtől várhatunk valamit, akkor tulajdonképpen előbb-utóbb – a kiválasztott mondattól függetlenül – el is érjük a célunkat. Ez mondjuk nem is akkora baj, mint az, hogy a szereplők beszélnek. Illetve AHOGY beszélnek. Cyberflixnél nyilván perfekt angol mindenki, tehát valamelyest megértik azokat az emberkéket is, akik ezerrel hadarnak, de rágószerveik nyomasztó hiánya miatt enyhén szelypítenek vagy vaccsolnak. Én viszont nem tartozom a Cyberflix kötelékébe (és valószínűleg rajtam kívül vannak még hozzám hasonlók e Föld kerekén), tehát igazán nem ártott az a felhasználóbarát funkció, ami esetleg szövegesen is megjeleníti csevegő partnerünk mondókáját – de nem ezzel a fertelmes ízléstelenséggel, mint itt! Ha már a hangnál tartunk: elég illúziórombolό a szövegek alatt hallható sistergés.

Mindent összevetve azért a mostanában dúló kalandhiányos időkben nem rossz csemege a Redjack. A történet ugyan egyes epizódjaiban eléggé lineáris, de viszont igen kellemes a cselekmény, amit egy szép nagy rakás videó is támogat. (Ehhez mondjuk három CD-n elég hely van.) Most már a harmadik CD-n vagyok, szóval nem kizárt, hogy a Cinkelt Lapokban végig is fogjuk játszani az ügyet. A 3D-kalandjátékokban ugyan kissé szokatlanok az ügyességi részek (vívás, ágyúzás), de ezek itt pont úgy sültek el, hogy sokkal inkább szórakoztatják a játékost, mint heveny káromkodásba hajszolják. Szóval ízlése-válogatja – gyermekbetegségei ellenére egyszer azért mindenképpen érdemes lenne megkukkantania minden kalandornak, mert van egy egyéni hangulata. (Ja, egy megjegyzés DTP-stúdiókban dolgozóknak: megy Macintoshon is.)

CoVboy



Fergeteges kardpárbaj egy Arábiában őshonos nindzsafaj, és Ács Feri egyik vörösingese között



"Lám a cápa szája tátva, bárki látja fogsorát..." – csak meg ne tudja Cousteau kapitány, mert lenyom a torkotokon egy Calypso-zoknit!



Lizard Point halkupece, akiről mindenki azt állítja, hogy nem teljesen normális. Vajon mire alapozhatják ezen állításukat?

redjack

Cyberflix/THQ

http://www.thq.com

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Ha ló nincs, jó az öszvér is

79%

THE F.A. PR
FOOTBALL

Miután kellőképpen kigyönyörködtük magunkat a magyar nemzeti "professzionális" bajnokság most éppen nem látható meccseiben, vagy abban, hogy ezek a vérbeli profizmust sugalló együttesek hogy is hullanak ki vérlázító gólkülönbségű meccseken a nemzetközi kupákból egy-egy (éppencsakhogy) európai középcsapatnak nevezhető ellenféllel szemben, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit az igazi futball világával is foglalkozzunk. Erre kitűnő lehetőséget szolgáltat az EA Sports fedőnevű "noname" cég legújabb üdvöskéje, amely most kivételesen nem a FIFA és soron következő évszámát, hanem a meglehetősen kacifántos nevet viselő F.A. Premier League Football Manager 99. (Bár ez a másik is erősen itt van a kanyarban, és az sem kizárt, hogy decemberi számunkban át is gördül a célegyenesen.)

Mi a fenét takarhat ez a jó hosszú név? Nem kell hozzá nagy ész, hogy annak, aki csak egy kicsit is tájékozott a focivilágban, rögtön beugorjon a manapság reneszánszát élő angol bajnokság. Igen, az itteni csapatokat menedzselhetjük, akár a negyedik divizióig, üdítő pluszként megspékelve a skót bajnokság különböző kockás mezeket viselő résztvevőivel. Talán bőven elég annyit előre bocsátani, hogy mindezt a szokásos EA Sports minőségben kapjuk. Hiába, ők már egy szinte verhetetlen márkanévvé váltak a számítógépes programok és adaptációk világában.

Miután a program meglehetősen bonyolult (talán ez nem is olyan jó szó, maradjunk inkább az "összetett"-nél), már előre szólok, hogy mindenki dupla adag szotyolát és egy váltás mezt is készítsen a gép mellé. Amíg ezzel szépen elkészültök, engedjétek meg, hogy egy kicsit elkanyarodjak magától a programtól, és kitörjön belőlem a csak igen kevéssé lappangó fociőrült – vagyis a mai angol labdarúgás helyzetéről ejtsek egy-két rövid, keresetlen szót .

Gondolom az Arsenal nem tiltakozna, ha jövőre a valóságban is így festene a Premier league bajnoki tabellája

A játék kitalálói bizony alaposan elmaradtak egy időben az európai labdarúgás általános színvonalától – és ezt nemsokára érzékelték is, mert az eredmények nemzetközi szinten nem akartak érkezni. Hol volt ekkor már a Liverpool fantasztikus BEK-sorozata, vagy akár a 66-os VB aranyérem! Az angol foci hírnevét ekkortájt szinte kizárólag a fanatikus drukkerek szolgáltatták, méghozzá azzal, hogy jártukban-keltükben lebontottak egy-két stadiont (néha az azt körülvevő várost is), valamint bedarálták (igaz, kölcsönösen) egy pár tucat ellendrukkert. Ezt a tarthatatlan állapotot próbálta az F.A. (az angol fociszövetség) megszüntetni a Premier League bevezetésével. A labdarúgásba rengeteg pénzt feccöltek, a stadionokat korszerűsítették, a drukkereket alaposan megszűrték, hihetetlen reklámhadjáratokat indítottak a médiában, és megpróbálták az angol stílusú játék (meglehetősen poshadt) állóvizét más felfogásban játszó külföldi játékosokkal (és edzőkkel) felkavarni, illetve – stílszerű hasonlattal élve – az enyhén begyöpösödött angol stíluson csiszolni. Nos, a kísérlet sikerült, a PL ma Európa (és ezáltal a világ) talán legerősebb bajnoksága, melyet telTházas, rács nélküli (!) gyönyörű és hipermodern stadionok előtt játszódó, nagyon magas színvonalú mérkőzések alkotnak. Az emberek családostul, gyerekekkel járnak a meccsre, mely után örömükben vagy bánatukban jót kajálhatnak/piálhatnak vagy szórakozhatnak a stadionokhoz kapcsolódó sport- és szórakoztató centrumokban (természetesen nem egy Manchester Plaza nevű marhaságra gondolok). Egy szó, mint száz: a foci hatalmas üzlet lett és mindenki jól járt vele – a drukkerek, a klubok, a TV-csatornák, és állam bácsi is nagyon sokat kasszíroz belőle. Azért a bennem bujkáló kisördög elmondatja velem, hogy a drukkerek egy (kis) része nem nagyon változott meg, csak annyi a különbség, hogy manapság a kontinensre járnak át törni-zúzni. Otthon nem engedik be őket a pályákra...

Miért mondtam mindezt el? Nos azért, mert ha sikeresen szeretnénk tevékenykedni a programban, ezt a mai felfogást kell egy kicsit magunkévá tennünk, méghozzá minden értelemben. Alapvető feladatunk természetesen a csapat minél sikeresebb szereplése, de ez egy modern menedzser esetében mára már szinte egybefonódik a klub gazdasági helyzetének felügyelésével is. A játékban is két részre oszthatjuk a teendőinket: az egyik a szakmai munka, a másik a biznisz.

Kezdjük az edzői tevékenységgel. A programban tulajdonképpen minden helyt kapott, ami csak erre az ágazatra vonatkozhat, úgymint: taktika, felállás, átigazolások és szerződéskötések, a csikócsapat felügyelése, az ellenfelek megfigyelése, a bajnokságok és kupák állásának szemmel tartása és analízise. Igen részletes és kimerítő – tulajdonképpen szinte tökéletes. Ami a piszkos anyagiakat illeti, itt a (természetszerűleg) naprakész anyagi helyzet mellett a szpozorokkal kötött szerződések felügyelete, a jegyárak megszabása, a stadionok és a kiszolgáló létesítmények karbantartása, javítása, korszerűsítése lesz a feladat. Olyan részletességgel mentek bele az EA-s srácok, hogy például mi határozhatjuk meg a gyártóktól rendelhető sapkák, sálak és különböző klubrelikviák mennyiségét, az éves bérletek számát és árát, vagy egy nagyobb trófea begyűjtésekor az "Út a csúcsra" videokazetta illetve könyv ellenértékét. Ez sem kis feladat, bár tény és való, hogy a legtöbbjére csak akkor lesz reális lehetőségünk, ha maga a csapat egyenlege már méretesen pozitív felhangokkal rendelkezik, és úgy is szerepel, mint aki ezt megengedheti magának. A bevételi oldalon a nézők, a klubhoz kapcsolódó profitorientált tevékenységek (büfé, klubshop, stb), a szponzorok, a TV-díjak, a PL-ben, illetve a nemzetközi kupákban való részvétel áll – de ezektől függetlenül például már olyan is előfordult, hogy egy helyi bank a jó szereplésemre való tekintettel hozzámvágott 3 millió fontot (elképesztő ez a pénzmennyiség magyar szemmel, ráadásul egy "kiscsapattal" (28 ezres stadion...) jutottam fel a Premier League-be), azzal a kis üzenettel, hogy jól nézzem meg, mire verem el. Hmmm, ez derék – bár csak Ronaldo 23 millió fontba kerül...

Tulajdonképpen a feladatunk azért érdekes, mert ha anyagilag jók vagyunk, szakmai gond sem lehet túl sok, lévén veszünk egy pár nagy spílert, és rögtön megy a dolog. Ellenben, ha rosszul szereplünk, nem akarnak sem a nézők, sem a szponzorok

A csinos kis lepedő megvédi a gyepet ferlfagyástól – de vajon ki a szösz lehet a szponzor?

A tökéletes összképhez már csak egy elöl zöld, hátul csíkos lelátó hiányzik a stadionbomból

jönni, és nézheti tíz részeges fanatikus a negyedosztályú meccset a kongó stadionban. Tevékenységünk nagy része a két oldal közti lavírozással fog eltelni, tehát nemcsak sport, hanem gazdasági szimulációval is meg kell birkóznunk. Jó ötletnek tartom, hogy a készítők azokra is gondoltak, akiknek mindegy, hogy kivel, hol és milyen körülmények között, csak az számít, hogy porba alázzák teszem azt a Tottenham Hotspurst, vagy megnyerjék a KEK-et. Éppen ezért szép sorban lami szép húzás, hogy hiányoznak a válogatott meccsek. Talán ez a két apróság a játék egyetlen hiányossága. Na meg az, hogy Király Gábor és Dárdai Pali a Hertha Berlinből ugandai nemzetiségűnek vannak feltüntetve – ez azért egy susztermatt volt...

Ami sokkal érdekesebb az a meccsek figyelemmel kísérése. A program (tudtommal elsőként a managerek között) kihasználja a 3D-s kártyák képességeit, bár nem kötelező a meglétük. Ez nem is csoda, hiszen már első pillantásra látszott, hogy egy lebutított World Cup 98 engine-t használ (második pillantásra már NAGYON lebutítottnak tűnt) mind a grafikát, mind a riporter hangját illetően. Akinek nem bírja a gépe a grafikai megjelenítést, vagy az idegei a töltögetéssel eltelő (meglehetősen sok) időt, az akár ki is kapcsolhatja ezt az opciót. Akad ezenkívül 2D-s nézet is,

MIER LEAGUE MANAGER 99

Fenegyerek menedzserek



Na most ez itt vagy 2D-nézet, vagy valami nagyon komoly gombfocimeccs van kialakulóban

ami marha jópofa: felülről látjuk a pályát, a játékosokat pedig kis karikák helyettesítik. Ebben a nézetben a Space megnyomásával fel is pörgethetjük a meccset, ha nagyon unjuk már a banánt. A játék tehát mindenrá lehet bízni a gépre az egyes tevékenységek irányítását (nemcsak a gazdaságiakat – bármit). Azt sajnos nem tudom megmondani, hogy mindezt hogy végzi, mert én személy szerint nagyon nem szeretem, ha beleszólnak akár a taktikámba vagy belenyúlkálnak a bukszámba – ergo teljes irányítással játszottam. A játék meglehetősen nehéz, és időigényes, de egy managerprogram emlékezetem szerint az eddigiekben sem arról volt híres, hogy ebédszünetben nyom vele az ember egy röpke menetet.

Amúgy szerepel még a német, olasz, spanyol bajnokság is, kár, hogy innen nem irányíthatunk csapatokat. Érthetetlen módon kimaradt a francia, portugál, holland és belga bajnokság, bár halványan remélem, hogy a végleges verzióban benne lesznek. Ha nem, hát akkor az vigasztalhat mindenkit, hogy a nemzetközi kupákban megtalálunk minden ismertebb csapatot (még magyarok is vannak, sajnos elég realisztikus játékerővel), bár az nem volt va-



A Farkasok kirándultak a kárpátokon túlra

képpen az eddigi leglátványosabb megvalósítást hozza, de – akárcsak a való életben is sokszor – sajnos a játékosokat irányító AI itt is nagyon rossz, vagy legalábbis nagyon vigyáz arra, hogy ajtó-ablak helyzetek is rendre kihasználatlanul maradjanak. Én nem is szoktam nézni (na jó: csak ritkán, a poén kedvéért, meg azért, mert néha vacsorázni is szoktam): nagyon belémvágja az ideget, ha fiaim hirtelen felindulásból kihagynak egy tizenegyest, vagy ordító helyzetből mellérúgják a lasztit. (Mellesleg most már értem, hogy miért őszülnek az edzők már negyven évesen).

A hangszóróból áradó hangok olyanok, amilyenek: különösebb kivetnivaló igazából nincs rajtuk, talán a közönség lehetne egy kicsit jobban akcióközelben. Hogy őszinte legyek, a játék zenéje abszolút nem tetszett – nem hiszem, hogy az operaáriák hangulata egy focimeccsét akár a legkisebb mértékben is tükrözheti. Mindenesetre az EA Sports igen eklektikus zenei ízlésről tesz tanúbizonyságot: nem is olyan rég még a Chumbawamba szerepelt az introban náluk, most pedig ez a vernyogás... Ha már mindenképpen valami komolyabb zenei témát kerestek, talán testhezállóbb lett volna a "Walkürök szárnyalása".

A zenével ellentétben a nagyszerűen montázsolt videók a szokásos kiváló EA Sports-minőséget hozzák. Más kérdés, hogy itt sajnos nem teljes képernyősek, ami talán ronthat az élvezeti értékükön, de azért az is igaz, hogy ha kirúgnak a csapattól, így legalább nem rúgom be a monitorom képernyőjét (vagy legalábbis nem biztosan).

A menük egészen csodálatosan festenek egytől-egyig: animálnak, színesek, trillárom, stb., – és ennek tetejébe még átláthatóak is, ami egy csicsás felülettől igen meglepő eredmény. Még mindig igen jó designerei vannak az EA SPorts-nak, le a kalappal előttük!

Stílszerűen most azt mondhatnám, hogy az EA megint teli rüsztel vágta a léc alá a labdát, nemcsak amolyan parasztspiccel fel a lelátóra, mint mondjuk a Gremlin a PM98-al. (Ha így jól belegondolok, akkor meg is érdemeltek volna egy sárgalapot érte.

Az a F.A. Premier League Football Manager egy nagyon kellemes kis managerprogram, és jó szívvel ajánlom minden leendő edzőnek, mert biztos vagyok benne, hogy még annál is hosszabb ideig fogják nyüstölni, mint amennyi idő alatt a nevét kimondják...

K.Z.



Ez a látvány mintha valahonnan ismerős lenne nekem...

f.a. premier league fm
EA Sports/Electronic Arts
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, 3D-kártya

Jelenleg a leglátványosabb focimenedzser

90%

QUAKE II MISSION PACK GROUND ZERO

Nullásgépek Nullaföldjén

Úgy látszik, Quake-ügyben már soha nem lesz megállás. Az internetet elárasztó ingyen letölthető térképek, modok és total conversionök között ember legyen a talpán, aki még kiigazodik. A hivatalos kiegészítők terén nem uralkodik ekkora káosz – a Ground Zero eddig még csak a második küldetéslemez, elkövetője a Rouge Entertainment. A Rouge nem zöldfülű a szakmában: a Quake első részéhez szintén készítettek küldetéslemezt, s az egész pofásra sikeredett. Persze ez még nem garancia arra, hogy a Ground Zero is fennmarad a Quakerek emlékezetében, de mindenesetre biztató jel. Lássuk mivel leszünk gazdagabbak, ha szert teszünk rá.

A történet tökéletesen illeszkedik a Quake 2-höz, mind bonyolultságát, mind szereplőit, mind a helyszínt tekintve. Éppen a Stroggok bolygójától iszkolna el a flotta, amikor fura dolgok történnek velük. Először a rádióadás válik zavarossá, majd a gravitációs mező fokozatos erősödésére lesznek figyelmesek a katonák. Az eset egyre komolyabbá válik, a hajtóműveket csúcsra kell járatni, hogy a hajók egy helyben maradjanak. A felerősödött gravitáció láthatatlan csapdaként fonja körül a flottát. A remény néhány harcedzett katonában van, nekik kellene elpusztítani az időközben lokalizált gravitációs kutat, mely a felszín alatt található. A katonák kis hajókba szállnak, s megközelítik a gravitációs kút feltételezett helyét. Hogy mi történik a sok hajóval, azt a játékos fantáziájára bízza a program, egy hajó útját azonban nyomon követi az intro: az illető hajó rakétája egy lyukat üt a felszínen, s a hajó a hatalmas üregbe zuhan. Ami most jön, az már a játékosé.

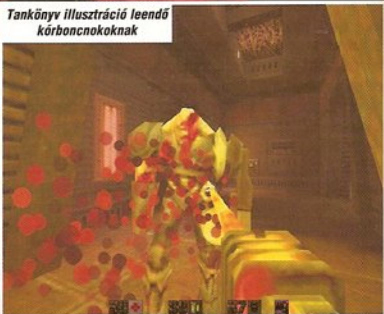

A srácok elugranak egy laza Quake-partira

A környezet – igaz persze, hogy ugyanazon a bolygón járunk – kísértetiesen Quake 2. A falak textúrái nagyrészt mind-mind ismerősként köszöntenek vissza, nem látni túl sok újat: ami van annak is nagy része átdolgozott. Az uralkodó textúrák mind-mind a Quake 2-ből lettek átemelve, s az újdonság varázsa így nem az igazi. Sebaj.

A szörnyek modellezése, elkészítése nem kis feladat. Mindezt még animálni is kell, ami szörnyenként 200-300 fázist jelent. Emellé még jön az "IQ" programozása is, ami megint nem a legegyszerűbb feladat. Így valamennyire érthető, hogy csak öt új szörnyet tettek a játékba (melyek között kettő átdolgozott régi szörny, egy pedig nem is szörny, hanem egy szétlőhető, falra szerelt kis gépágyú). Szóval ne számítsunk sok új figurára, csupa régi jó ismerős fog visszaköszönni (és visszalőni) ránk. Az újak közül egyedül a cyborg-pók az említésre méltó, aki mászik a plafonon, a padlón, ráadásul mindezt gyorsan, s közben zöld sugarakat ereszt meg felénk. Kár, hogy a "szép, új, eredeti" szörnyek tárháza ki is merül benne. Sebaj.

Kezemben az egyik új fegyver, előttem friss áldozatai

A fegyverekkel el lehet bíbelődni egy darabig. Van négy új kézifegyver, két új aknatípus, és fél tucat kiegészítő. Az egyik fegyver ETF rifle névre hallgat, s leginkább a kristálylövő fegyverre hasonlít az Unrealből, erejében és gyorsaságában pedig a géppisztoly és a helikopterágyú között van. Igazi ínyencség a plasma beam, ami cellákról üzemel (zabálja őket), és folyamatos plazmasugarat lövell ki, mely pillanatok alatt átéget mindenkit. Hasznos darab, de gyorsan lefogyasztja a cellákat. Egy régi klasszikust is visszahoztak, egy közelharci fegyvert – természetesen a láncfűrészről van szó. Ha közel jutunk vele valakihez, igen aprólékos munkát végezhetünk.


Tankönyv illusztráció leendő kórboncnokoknak

A hagyományos gránátvetőből alakították ki a prox launchert, amivel amolyan taposóaknákat szórhatunk el. A másik aknatípus a tesla mine, melyek sugarakat eresztenek a közelükbe merészkedőkre. Érdekes cucc az utóbbi kettő, de leginkább deathmachben szórakozik ilyenekkel az ember. Egyébként aki szereti az aknákat, s szeretne megismerni néhány igazán ötleteset és meglepőt, annak ajánlom a Chaos modot (modifikáció a quake2-höz, új fegyverek), mely ingyen letölthető a netről. A kiegészítők készítése közben a Rouge-os fiúk rákattanhattak a gömbökre – három gömböt is betettek a játékba. Ezek közül az egyik az őrgömb, mely a fejünk fölött őrködik, s visszalő a támadóinkra, valamint a sebződésünket felezi. Másik a bosszú gömbje, ami gyengélkedésünk esetén (25 é.p.) elrohan elintézni aktuális piszkos ügyeinket helyettünk. Csak deathmatchben van. Harmadik a vadászgömb, amivel jobb vigyáznia az ellenségnek – ugyanis aki ilyenkor megöln annak a nyomába ered a vadászeb, s levadássza. Szintén csak deathmatch. Deathmatchben két új cucc is segít még: egyik a antianyag bomba, melyet érdemes behajítani egy küzdőtérre, ahol jó sokan vannak, majd rohanni. Másik a doppelganger, ami mellénk vetíti holografikus képünket, s ezzel megtéveszti az ellenséget. Újdonságként fog hatni még az IR szemüveg, amivel a szörnyek és tárgyak pirosan világítanak sötétben, és a sebzésduplázó, ami egy fél quaddal ér fel.


Amíg ezek gyepálják egymást, én csendben elslisszolok

Nem tudom hogy hányan játszanak csak egyjátékos módban vagy coopban, de akik ilyenek, azok szidni fogják a játékot a rövidsége miatt: csak 15 pályát kell bejárni, s ez hard fokozaton is megy egy nap alatt. Ha az összes titkot fel akarjátok fedezni talán plusz még egy nap. Egy komplett küldetéslemeztől én több pályát várok.

Jó pont viszont, hogy a Ground zero nem csak az egyszemélyes játékot támogatja – készítői becsülettel belepakoltak 14 deathmatch pályát is. Az összeset még nem volt időm kipróbálni, de egyik-másik elég jó. Bár kicsit az a nézet uralkodik náluk, hogy "ha deathmatch, akkor kössünk össze mindent mindennel", s ezért olykor elveszik a pályák áttekinthetősége, és stílusról vagy egyediségről csak ritkán beszélhetünk. Amit kicsit hiányolok, azok a botok – ha már hajlandóak voltak DM pályákat gyártani, igazán beszerelhettek volna egy botmenüt a játékba.

Gáspár

quake II: ground zero

Rogue/Activision

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, installált Quake II

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya/OpenGL

Kellemes, de egy hivatalos kiegészítőtől azért többet várnék

78%

KOMBAT



TM

POPULOUS

THE BEGINNING




ELECTRONIC ARTS™


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

MORTAL



CHESSMASTER 6000

Úgy látszik, a múltkori számban a Virtual Chess 2 ismertetőjében a falra festettem az ördögöt: valami olyasmit merészeltem állítani, hogy a Chessmaster 5500-zal a sakkprogramok elérték maximális fejlettségi szintüket, utána már nem is érdemes több sakkprogramot csinálni. Úgy látszik, egyedül maradtam a véleményemmel, mert a Mindsacape már itt lobogtatja a – szokásos növekménnyel 6000-es sorszámot viselő – folytatást. Na megálljanak, ha itt kóstolgatnak engem, akkor majd jól leszedem a keresztvizet róla!...

Na jó. Belátom, hogy ez nem fog menni. Akárhogy kutattam benne, nem sikerült semmi olyat találni, amit bősz pennám hegyére tűzhetnék. Hacsak azt nem, hogy most már nem volt elég egy CD a játékhoz, kiterjedtek kettőre. Bár egyes opciókat figyelembe véve, ez nem is különösebben nagy csoda.

AHOL CSILLOGÓ A MATT IS


A gép sötéttel Napóleon szerepében. Én igyekszem Wellingtont alakítani

Már a kezdet is elég ijesztő: intro videója van egy sakkprogramnak! Na jó, senki se számítson renderelt bástyákra, amint vadul tüzelnek a bátran előretörő futókra, miközben a vezér atombiztos bunkerből rádión irányítja az offenzívát – mindössze Josh Waitzkin, az előző részből már ismert ifjú amerikai sakktehetség invitálja beljebb a játékost. A második ijesztő dolog az az, hogy a szerzők nem átallották vagy 150 oldalas kézikönyvet mellékelni a játékhoz. Ettől egy kicsit megrettentem (mi van, új szabályok vannak?), de aztán megnyugodva konstatáltam, hogy mindössze csak a lehetséges opciókat és a sakk történelmét próbálták szűkszavúan ismertetni.

Mit is tud a CM6000? Tőmondatban: mindent. Lehet vele például sakkozni. Ez ugyebár tulajdonképpen már minden egy sakkprogramtól, a lényeg a HOGYANon van – mert az biztos, hogy ennél gazdagabban felszerelt sakkjáték még nem született e föld kerekén!

Az ugyebár még hagyján, hogy választhatunk 24 különböző 2D és 3D tábla között, amelyeken még egy rakásnyi bábukészlettel tovább kombinálhatjuk a szettet (az külön tetszik, hogy a program nem enged ízléstelennek lenni: az Old Staunton táblára például nem rakharunk fel krómzöld modern szettet). Az is hagyján, hogy megtalálhatunk mindent, ami egy normál sakkjátéktól elvárható (óra, időzített játék, visszalépés, legjobb lépés megkeresése, egy adott helyzet kialakítása stb.) Az már nem hagyján, hogy nemcsak nehézségi fokozatokat állítgatunk, hanem akár valamelyik nevesebb sakkozó egyéniségére szabhatjuk a játékstílust – de ez a meglepő funkció már megvolt a CM5500-ban is. Az igazi erőssége a játéknak a továbbfejlesztett oktatás, analízis és a már eddig is hatalmas adatbázis.


Helycserés támadás az introban: a fekete vezeti a fehér bábukat, a fehér meg a feketét...

Az "oktatás" kifejezés alatt természetesen itt nem az értendő, hogy a masina megmutatja, hogy például a futó átlósan léphet. Valami sokkal mélyebb dologról van szó, ugyanis a MITen kívül a masina írásban (és szóban) elmagyarázza a MIÉRTet is. Ezt egyébként az elsajátított tudást tesztelő gyakorlati feladványok kiválóan szemléltetik. Már az előző részben is tanulhattunk megnyitáselméletet és különböző támadó vagy védekező játékokat – ezek most tovább egyrészt tovább bővültek, továbbá a Tutorial részletesen foglalkozik a világos és a sötét első négy lépésével, az alapvető stratégiákkal és természetesen a végjátékkal is.



Egy kis megnyitás elmélet: ilyet valami hasonlót mintha már játszottam volna, de nem tudtam, hogy ezt magyar védelemnek hívják

Az analízis rész a másik kedvencem: egyrészt azért, mert egy kiváló magyarázó szövegértelmezőt írtak hozzá, másrészt pedig azért, mert ugyanarról a programblokkról több bőrt is lenyúztak, és kényelmi funkcióként tálalják a játékos elé. Megkeresi ugyebár a legjobb lépést; kívánt lépésmélységben a lehetséges mattot; ha az "Edző" be van kapcsolva, nála látható az összes lehetséges lépés, hasznosabbak szöveges kommentárral is; és mindezt még elemzi is. Hát ez cool.

Az előző részekből már ismerősek lehetnek a klasszikus sakkpartik. Természetesen itt is találunk egy szép nagy csomagot 1790-től napjainkig, de akad a CD-n egy adatbázis is, amely a doboz szerint több mint 300.000 mesterek közötti partit tartalmaz! Nem tudom, hogy ez a horribilis szám igaz-e (de a Vári Zolit már megbíztam, hogy számolja meg őket), de azért igen tekintélyes időt vehet igénybe a kielemzésük...

Még lehetne sorolgatni a különféle apróságokat, de csak többet mondhatnék, mást már nem. A program a lehető legjobb, leglátványosabb és opciókkal a leggazdagabban feldíszített sakkprogram a PC-s játékok között. Kezdőnek, amatőrnek, profinak és mesternek egyaránt melegen ajánlom.

CoVboy

chessmaster 6000
Mindscape
http://www.chessmaster.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95-kompatibilis hangkártya, Win95

Ennél többet már abszolút nem kell tudnia egy sakkprogramnak

96%

Montezuma's Return!

Aztékok nyomában, egy sírkamra gyomrában

A visszatérések korát éljük, és ez a videojátékok hőseire különösképp igaz. A számítógépeknek és a konzoloknak újabb és újabb generációi jelennek meg, s ez mindig jó alkalom ahhoz, hogy elővegyenek egy régebbi sztárt. De vajon honnan tért vissza Max Montezuma? Valószínűleg nem csak az én 8 bites korszakomból maradt ki a Montezuma's Revenge című játék, ugyanis a Take 2 egy kedves gesztus révén feltette a Montezuma's Return CD-jére ezt a '83-as keltezésű Atari játékot is. Montezuma esete egyébként nagyon hasonló Duke Nukeméhez. Valaha "ő" is egy egyszerű platformjáték volt, akit most egy remek 3D-s köntösbe bújtattak. Duke-kal ellentétben azonban ő ettől az "apróságtól" eltekintve maradt a régi, magyarul megmaradt platformjátéknak! Ugyanabban az elátkozott azték templomban járunk, mint anno '83-ban, s ugyanúgy ugráló koponyák, és veszélyes csapdák állják el az utunkat – csak épp most a hősünk saját szemszögéből látjuk az eseményeket.

A kerettörténet szintén úgy lett kitalálva, hogy a címhez hű maradjon. 1348-ban, az azték háború idején Montezuma császár mesés kincseket rejtett el egy hatalmas templomban, amit aztán a varázslói átokkal pecsételtek le. Mostanáig nem is élte túl egyetlen kalandor sem a templom csapdáit, leszámítva egy 1932-es expedíciót, melynek egyetlen túlélője félőrült állapotban került elő. Max Montezuma (egy '98-as kiadású Indiana Jones) azonban egyenes ági leszármazottja a legendás Montezuma császárnak, így ő mondhatni, az ősei földjére tér vissza, s így a jogos tulajdonosához kerülnek vissza az elrejtett kincsek. Persze azért az ő útja sem zökkenőmentes...

A játék indítása után az első lényeges dolog a pályaválasztás. A pályák ikonjai piramis-szerű elrendezésben jelennek meg – ahogy haladunk lejjebb, egyre több pálya lesz választható. A pályaválasztáson belül még további három lehetőség van: a normál pálya indításán kívül kezdhetünk a pálya főnökénél vagy a bónuszpályánál is – legalábbis abban az esetben ha már korábban eljutottunk hozzájuk. (Azaz már aktiváltuk a főnök save-pontját, illetve előzőleg már az összes kincset összeszedtük a szintről.) Legelőször tehát csak az első pálya normál startja lesz aktív, amire rákattintva rövid intro következik, majd láthatjuk a hősünket, pontosabban csak a lábait, amint épp kapálózva zuhan egy hosszú járatba. Az első kellemes meglepetés a frankó a kamerakezelés. Max mindig automatikusan arra fordítja a fejét, amerre éppen tart, vagyis ha egy kötélre mászunk, akkor felfelé néz, ha viszont zuhanunk, akkor lefelé. Ez – azon kívül, hogy teljessé teszi a 3D-s érzetet – jelentősen megnöveli a játszhatóságot is, hiszen így például mennyivel könnyebb a gumiágyakon pattogni.

A helyszínek és főként az ellenséges teremtmények grafikája nagyon egyszerű, de a fényhatások, és az utunkat kísérő zajok igen feldobják a hangulatot. A kísérteties folyosókon víz csepegése hallatszik, recseg a kötél a súlyunk alatt, idétlenül vihorásznak a sámánok, a követen pedig diszkréten kopog a surranónk. A játék 3D-kártyával az igazi, amivel tulajdonképpen egy bemutatót kapunk a hardver képességeiről. Szinte mindegyik teremben dinamikusan változnak a fényhatások: rögtön az első helyen fáklyákkal rohangál két alak, később pedig gyakran mozgó platformokon vannak elhelyezve a fényforrások, ami elképesztően hatásos tud lenni. Aztán beszélhetnék még a fémes felületű óriáskalapácsokról, vagy az átlátszó vízeffektusról és sok egyébről, amit még egy gyorsító kártya nyújtani tud. De inkább térjünk át az akció boncolgatására.

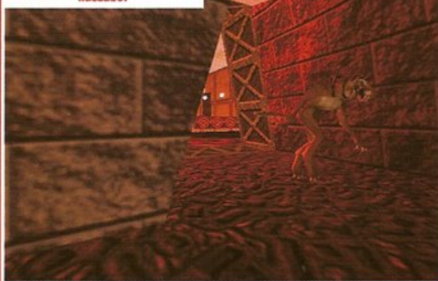
A Montezuma's Returnben az ellenfelek abszolúte másodlagosak, inkább az ugrálós "platform" részeken van a hangsúly. Maxnek nincs is fegyvere – leszámítva a kemény öklét és a hathatós rúgásait. Verekedni csak ott muszáj, ahol valamelyik ellenfél halála után tárul fel egy ajtó. Nem hiába ajánlják a játékot az egész családnak, tényleg olyan hangulata van, mint egy vasárnapi rajzfilmnek. Ha például magasról esünk le, csillagok köröznek a szemünk előtt és kakukkolást hallunk. Ha pedig meghalunk, gyakran humoros betétek szemléltetik a sanyarú sorsunkat: mondjuk egy óriáspatkány majszolgatja el a kalapunkat. A főellenségek is amolyan bárgyú gonoszo, elsőnek például egy álmosságtól morcos gólem néz minket focilabdának. Állati klassz, ahogy az óriás bevilágítja maga előtt a terepet, így még neki háttal is tudjuk, ha a nyomunkban van.

Összességében tehát a Montezuma's Return első pillantásra ugyan egy Duke Nukem-klónnak tűnik, de sokkal közelebb áll mondjuk a Crochoz. Alapvető "platformos" elem már csak az is, hogy a játék életeket számol, és hogy kincseket kell gyűjtögetni. Tulajdonképpen a Tomb Raiderhez is lehetne hasonlítani (ugyanúgy kapcsolókat kell keresni, gépezeteket kell működtetni, víz alatt kell úszni), csak ahhoz túlságosan lineáris. Egy-egy rövid elágazást leszámítva mindig csak egy út van, s ha netán bele is ütközünk egy megoldandó rejtvénybe, a megoldás mindig helyben van, s nem igazán kell a fejünket törni. Ha az egyszerűbb játékokat szereted, nagy élmény lesz számodra, ha viszont bonyolultabb kihívásokra vágysz, talán inkább várd meg a Tomb Raider 3-at!

Vári Zoltán


Bájos kilátások: vagy megfulladok, vagy a vízszint felett köröző moszkítók ebédelnek belőlem


Gólem aleikum! Ébredés után mindig morcos a kicsike, és olyankor rugdossa az arra járókat


Egy sajátos élőlény, valószínűleg egy kardfogú tigris és Quasimodo nászából

montezuma's return

Take 2/Utopia Technologies
http://www.utopiatech.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Nagyon szép, de nagyon egyszerű anyag – kezdő játékosoknak ajánlott

76%

actua TENNIS

FONÁK TAMÁS VISSZAVÁG


Hát a hölgy kétkezes fonákja közelről azért egy kicsit szögletesen fest

A Gremlin Interactive a már közismert Actua Soccer, Actua Golf és Actua Hockey sorozatai mellett most az Actua Sports-sorozatban megpróbálkozott egy manapság igen divatos sporttal, a tenisszel is. A program az eddigi Actua-játékokhoz hasonlóan teljes mértékben valós adatokkal és játékosokkal szolgál.

A sorozat többi tagjához hasonlóan a pályák valósak, és a kidolgozottságuk is megfelelő részletességű.

A menürendszer stílszerűen alkalmazkodik a játék környezetéhez, és könnyedén konfigurálhatjuk a számunkra legmegfelelőbb opciókat. Játszhatunk gyors meccseket (Quick Match); szimpla mérkőzéseket, ahol kiválaszthatjuk a helyszínt és a játékost is (Single Match) illetve találkozhatunk a bajnokságon (Tournament) kívül hálózati opcióval is (Network Match), ahol modemen keresztül mérkőzhetünk meg barátainkkal. Sajnos a hasonló stílusú programokkal ellentétben az Interneten folytatható játéklehetőség ez alkalommal kimaradt. Az viszont nem, hogy a már meglévő személyek mellé kreálhatunk "virtuális" teniszezőket, természetesen saját névvel és öltözékkel ellátva.


Nna. Amíg megtalálják a labdát, én kiugrok a büfébe

A programot a kurzorbillentyűkkel és a space-szel irányíthatjuk, de persze lehetőség van különféle joystickok használatára is. A játékosok igen sok mozgáskombinációt alkalmazhatnak, üthetünk velük erősebb és gyengébb labdákat, a szervák előtt pedig nyilván lehetőségünk van meghatározni az ütés erősségét illetve irányát is.

A program grafikája – eltekintve a sorozat többi tagjától – sajnálatos módon azért hagy némi kívánnivalót maga után. A játékosok mozgása ugyanis néha kissé megmosolyogtató látványt nyújt, mert a pályán való mozgásuk néha úgy néz ki, mintha a figura korcsolyán csúszkálna. Az animációk ennek ellenére azért elég jóra sikerültek: láthatjuk, amikor játékosunk egy nagyobb ugrás következtében hanyattesik a pályán és minden erejét összeszedve próbál mihamarabb feltápászkodni a következő labda után, és van szerencsénk látni azt is, amikor egy-egy ütés elhibázása esetén a fejét csóválva csügged. Az ütések közötti animációk sem maradtak el, és olyan is előfordulhat, hogy véletlenül a labdaszedőben akad meg az ütőnk. A pálya ugyanis "él": a pályák szélén természetesen ott vannak a labdaszedők, és a tereptárgyakon kívül láthatjuk a pálya mellett ülő bírót is, aki alkalmanként igencsak szőrös szívűen vezet egy-egy döntő fontosságú mérkőzést. Ha már a "nézőközönségnél" tartottunk, azért még megemlíthetjük, hogy a szokásos illúziórombolό módon ez nem más, mint egyetlen, néhány színes foltból álló textúra. A játékot két kommentátor kíséri, névszerint Barry Davies (az angol sportkommentátorok nagy öregje) és Pat Cash (aki viszont a profi teniszezők között tölti be ugyanezt a státust.)


Párosan szép az élet. Különösen vegyespárosan


Ha rövid az ütőd, toldd meg egy lépéssel! Az jobb, mint egy hasraesés

Pár kiegészítő funkcióról még nem esett szó. Itt vannak például a változtatható kameranézetek, amelyek a szokottnál nagyobb számban fordulnak elő. A hanghatások tulajdonképpen kellemesek (több ennél nem is kell), és a főmenü zenéje is eltér a megszokottaktól. Egy-egy érdekesebb akció után lehetőségünk van visszanézni az ügyködésünket, és egyébként elmenthetjük a legjobb meccseinket is.

A program természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, D3D), de nem követeli meg őket. Mondjuk az is igaz, hogy tulajdonképpen egyetlen 3D-kártyától megszokott effektet sem alkalmaz, de legalább kihasználja a gyorsítókártyák által elérhető sebességet. Egy ilyen ketyere nélkül a program még egy tulajdonképpen erősnek számító gépen is erősen szaggathat. A minimális gépigény ugyan csak egy P133-as, de ezt szokás szerint nem kell komolyan venni, mert ezen nem igazán hozza ki az igazi formáját – nem árt legalább egy P166 és egy 3D-kártya a majdnem felhőtlen élvezethez.

Az Actua Tennis ugyan semmi különösebben nagy csodával nem emelkjedik ki a többi teniszprogram sorából, de amire szükség van, azt azért hozza. Szóval egy jó közepes.

Szakács P.

actua tennis

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Semmi különös, de ami benne van, az elég jó

81%

KLINGON HONOR GUARD

Suvlu' taHvIS yapbe' HoS neH – ahogy a klingonok mondják, azaz nem a brutális erő a legfontosabb a küzdelemben. Ám hiába a mondás, mert még a köztük is akad, aki erővel, becstelen módon akar magának hatalmat szerezni. A klingonok birodalmában Qo'nosban ismét olyan idők járnak, amikor felélednek a belső viszályok. Valaki a legfelsőbb tanács és a kancellár életére próbál törni, és jelentős erőket mozgósított ez ügyben. Már csak a Becsület Védelmezőire lehet számítani, mely rendet pontosan azért hozta létre valaha a nemzeti hős, a Felejthetetlen Kahless, nehogy valaki megpróbálja visszaállítani a császárságot. Ebbe a rendbe csakis a legjobb harcosok kerülhetnek be, a harcművészetek három leghíresebb iskolájából évente csupán néhány növendék kapja meg a megtisztelő címet. Egy ilyen növendéket alakíthatsz Te is, tisztelt játékos – és alighogy bekerültél a kiválasztottak közé, máris éles bevetésen találod magad...


Az andoriánok csempészhajóján nem vagyok szívesen látott vendég. Ott sem...


Freddy Krueger távoli leszármazottjában túlteng az energia

UNREAL UTÁN SZABADON

A Star Trek-rajongók mostanában igazán el vannak kényeztetve. Mivel az Interplay jogai (az eredeti sorozathoz) lejárnak hamarosan, egy kaland és egy stratégiai játék is várható e témában a közeljövőben, ugyanakkor a Microprose sem hanyagolja el a megszerzett Next Generation-licencet. Bár a legutóbbi mozifilm, az Első Kapcsolat alapján készült akciójátékot úgy tűnik, végleg törölték, viszont helyette itt van most a Klingon Honor Guard. Ez a játék több okból is egy különleges darab – legalábbis a Star Trek-játékok sorában. Egyrészt ugyebár nincs benne sem Kirk, sem Picard kapitány, sőt, még az Enterprise sem; csakis klingonokról szól a történet, másrészt pedig végre ez egy olyan játék, amit nem csak a sorozat rajongóinak lehet ajánlani. Ezt elfogultság nélkül állíthatom, hiszen jómagam sem vagyok amolyan mániákus, aki csak úgy poénból megtanulja a klingon nyelvet (a bevezetőben a játék kézikönyvéből idéztem). Mégis nagyon tetszett a játék. Igaz ugyan, hogy csak egy Quake-klónról van szó, ám azon belül a legjobb fajtából. Ez mondjuk természetes is, hiszen a játék az Unreal engine-jét használja, ami pedig – azt hiszem, ebben mindenki egyetért – a ma fellelhető legtökéletesebb 3D-s grafikát produkálja PC-n. Csodálatos köd és füsteffektusok párosulnak a remek fényhatásokkal: az ellenség vakító reflektorokat villant ránk, a ködből éles fénnyel válnak ki a lézerek, és még sorolhatnám tovább a látványosságokat. A helyszínek kidolgozottsága mellett a változatosságuk sem semmi. Hogy csak néhányat említsek a 20 küldetés közül: nagyon klassz például a jeges bolygó, a Rure Penthe, vagy Bird-of-Prey hadihajó, és persze a részletesen felépített klingon város sem pite. A program hihetetlenül komplex grafikát varázsol elénk: vannak olyan folyosók és termek, ahol a fényesre suvickolt kövezeten minden tükröződik. Az ilyen fantasztikus megoldások persze meg is látszanak a gépkövetelményen – ezzel kapcsolatban most csak azért nem kezdek hegyibeszédbe, mert T.J. koma ezt az Unrealnál már megtette.

A GONOSZOK

Az Unreal engine-jének a grafikán kívül az AI is nagy erőssége, s ez most ismét kitűnik. Az ellenségeink például szintén váltogatják a fegyvereiket: mást használnak közelharcnál, és mást távolról. Ezen kívül nekik is ugyanúgy tárat kell cserélniük, mint nekünk, szóval mondjuk miközben a puskájukkal matatnak, könnyen beléjük hajíthatunk egy kést. A különböző rangú klingon harcosokat már csak ránézésre is teljesen jól meg lehet különböztetni, de a viselkedésük is teljesen más. A tehetségtelenebb fajankók nyugodtan beleszaladnak a lövéseinkbe, ellenben a jól képzett tisztek fedezékbe bújnak, leguggolnak, ráadásul még el is vetődnek a lövéseink elől. De persze nem csak klingonokat kell irtani; már rögtön a kezdetekkor skorpiószerű lények szurkálják a lábunkat, egyes gazfickók pedig harcra kiképzett vadkanokat, pontosabban targokat uszítanak ránk. Lesznek még más fenevadak is, továbbá más bolygókról jött emberszabású lények is. Az efféle csempészek és zsoldosok természetesen azt segítik, aki megfizeti őket – egyszóval nem minket.


A klasszikus lovagi harcmodor itt is jól beválik: csendben, késsel, hátulról

KLINGONBINGYO

A FELSZERELÉS

Ha már egy klingon mondással kezdtem, most megint idéznék egyet: "Szánalmas az a harcos, aki az összes ellenséget kardélre hányja". (Sokkal egyszerűbb inkább a spenótot, ugye Zolikám? – KlinGboy) Ebben bizony sok igazság


Ennek a fegyvernek az energiáját csak kevesen élik túl – utólag elmondhatom: ez a klingon nem tartozott közéjük

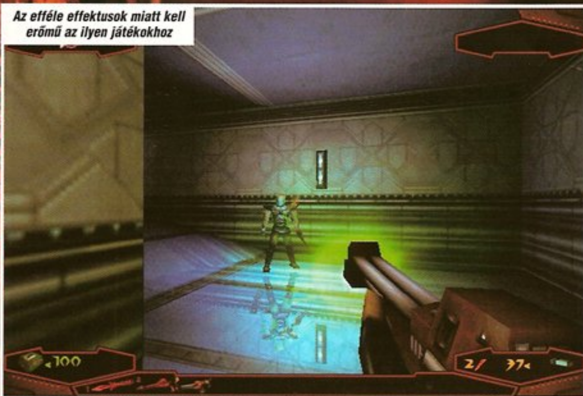
GON GUARD

TÁLIBE

van, ugyanis nem érdemes mindenkivel harcba bocsátkozni, sokszor jobb kerülni a feltűnést. A D'k Tahg, a klingon vadászkés ehhez egy kiváló eszköz: hátulról megközelítve a figyelmetlen őröket csendben gyilkolhatunk vele, a távolabbi célpontok esetén pedig el is hajíthatjuk. Hősünk ilyenkor klasszul átpördíti a kést, majd a pengéjét szorítva célozza be az ellenfelet – kár, hogy ez a látványos mozdulat némi időveszteséggel jár. A késdobálásnál csak egyre kell vigyáznunk: mivel nincs minden sarkon egy elhagyott tőr, csak olyan helyre érdemes dobni, ahonnan később újra felvehetjük. A penge beleáll a falakba is, és persze onnan is kihúzhatjuk. Az alkotók részéről nagyon rendes megoldás, hogy az elérhetetlen magasságban beszorult kést egy jól irányzott puskalövéssel is kipattinthatjuk.

A D'k Tahgon kívül hősünk alapfegyvere a disruptor pisztoly. Ez főként azért jobb a késnél, mert mindig kéznél van, és sosem fogy ki belőle a muníció – pontosabban folyamatosan utántöltődik. Ezt is kétféle módon használhatjuk: a sima lövéseken kívül tízszeres energiával is tüzelhetünk. Ilyen energiafegyverből még kettő van: egy gyorstüzelő puska, és egy még nagyobb teljesítményű eszköz, a Bach'Hich. A további fegyvereinket illetően a Ding-Pach nevű szerkezettel egy pattogó, fogazott szélű disket lehet kilőni, melyet – ha nem robbantunk fel útközben – vissza is lehet hívni.

Elég meglepő szerszám egy Star Trek-játéktól. Aztán van két kötelező 'Quake-es' fegyver: a gránátvető, illetve a rakétaindító – ezekbe egyforma muníció való, csak épp a gránátvető nem kapcsolja be a robbanófej lökhajtását. Persze ezeknek is van második üzemmódjuk: vakító gránátokkal, illetve célkövetős rakétákkal kedveskedhetünk az ellenfeleinknek. A legerősebb energiafegyver a Sith Har lézerpuska; ez egy nem-klingon eredetű, de igen hatékony eszköz. A diszperziós ágyú minden tekintetben a legveszélyesebb: aki belekerül a hatósugarába, elemi részecskéire bomlik. Még egy fegyverről nem szóltam, a Bat'lethről. Ez a kard talán a legbecsesebb eszköze a klingon harcosnak: ugyanúgy használható, mint a tőr, csak épp hosszabb és nehezebb. Egyébként ha már az ilyen a "humánus" eszközöknél tartunk, itt jegyzem meg, hogy a Microprose-tól meglepő módon a KHG elég véres játék – persze meglehet, hogy ezt a műfaj rajongói meg is követelik. Fröcsög tehát a zöld és vörös trutymó, ahogy az kell, és még a hullákban is meg lehet forgatni a késünket.


Az efféle effektusok miatt kell erőmű az ilyen játékokhoz

EGYBŐL A KÖZEPÉBE

Nos, akkor lássuk, hogyan is néz ki egy küldetés! A játékot újonc harcosként kezdjük, de már az első missziónál valami váratlan dolog történik: a harci szimulációt félúton megszakítják, és rögtön egy éles bevetésre kerülünk. Az efféle különleges eseményeknél általában pre-renderelt szereplőkkel megalkotott video-bejátszásokat és a játék enginejével megjelenített közjátékokat egyaránt láthatunk – szóval elég jól össze vannak dolgozva a tulajdonképpeni akcióval. Logikus és jól kidolgozott a kerettörténet, ami az általunk irányított akciórészekkel így egy homogén egészet alkot. Ahogy az Unreal is elég kalandos cselekménnyel büszkélkedhetett, úgy a KHG sem csak a szimpla lövöldözésből áll. Miközben keresgéljük a kapcsolókat a további kapukhoz, sokszor váratlan események történnek – ilyen például rögtön az első pályán, hogy beomlik előttünk az út. Persze azért ezt a kalandos jelzőt túlzottan komolyan sem kell venni: csak annyira bonyolult a játék, amennyire egy Quake-klón lehet. Még cselekvésbillentyű sincs – az ajtók nyitásához és a kapcsolók működtetéséhez csak a közelükbe kell mennünk. Viszont van néhány érdekes tárgy, mint például a lerakható kémlelő kamerák, vagy a kommunikátor, amivel segítséget hívhatunk. (Ebben a játékban sem vagyunk teljesen egyedül.) Érdekes helyzetek is akadnak szép számmal, mint például amikor a világűrben a súlytalanság állapotába kerülünk. Hogy ilyenkor ne csak sodródjunk az eseményekkel, nem árt megkeresni egy mágneses csizmát. A sorozat kedvelői számára a tricorder nevű tárgy már ismerős lehet. Bár az Enterprise legénységének ez volt a mindenttudó, univerzális eszköze, ezúttal csak egyetlen dologra jó: letapogatni a terepet, s így észrevenni a megbúvó ellenfeleket. Az éppen használatban lévő tárgyat a kijelző jobb felső sarkában láthatjuk. (Persze csak ha a teljes HUD be van kapcsolva.) A bal felső sarokban az időt mutatja a gép – néhány esetben itt visszaszámlálás jelenik meg. Alul láthatjuk a már birtokunkban lévő fegyvereket; a listán az éppen aktuális fegyver ki van világítva. Emellett balról a pajzsunk állapotát láthatjuk, jobbra pedig az adott fegyverhez rendelkezésünkre álló muníciót.


Úgy tűnik, hely híján a kard nyelével is jól lehet verekedni

Az üzemmódokat illetően a KHG ugyanazt tudja, mint az Unreal: az egyjátékos módon (Game) belül van egyrészt az eddig kitárgyalt hadjárat, másrészt pedig a Botmatch lehetőség, amivel gép irányította játékosok ellen rendezhetünk deathmatcheket. Egészen pontosan nem is csak deathmatcheket, mert van csapat-játék is két külön teammel, és van kooperatív mód, melynek misszióin az összes "bot" nekünk fog segíteni. Van persze hálózati (multiplayer) játék is, melynél ugyanazok az üzemmódok vannak mint a Botmatchnél, csak ott a többieket értelemszerűen a többi játékos fogja irányítani.


Az egyik kedvenc eszközöm, amiből épp az imént repítettem ki egy körfűrészlapot


Ha űrsétára indulunk, nélkülözhetetlen a szkafander

CSAK EGY KLÓN, ÉS MÁS SEMMI?

Most bizonyára sokan azt kérdezitek, hogy akkor ez a játék végül is jobb-e, mint az Unreal, avagy sem? A kérdésre azonban nem tudok egyértelmű választ adni, mert például az egyszerűbb textúráknak köszönhetően szerintem egyhangúbbak a helyszínek, mint az Unrealban, és az emberi (vagy klingoni?) mozgások sem a legtökéletesebbek. Ugyanakkor klassz dolog, hogy az egész történet frankón bele van ágyazva a Star Trek világába, s így egy kicsit talán jobban átélhető, mint a vetélytársa. A Star Trek-feldolgozások közül tehát mindenképpen a legjobb a KHG, ám az ún. emberszimulátorok között nem vagyok benne biztos, hogy az. Egy viszont biztos: a filmzenéknek is beillő lelkesítő muzsikák nagyon barók.

V.Z.

klingon honor guard

Microprose
http://www.microprose.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: PII/233, 64MB RAM, 3D-kártya

Bár Picard kapitány még csak fel sem tűnik, mégis talán az eddigi legjobb Star Trek-játék

90%

Légy üdvözölve a Cerberus kolónián, a gyilkosok, a rablók és a korrupt politikusok városában. Sokan úgy tartják, ez a galaxis legsötétebb zuga; itt a sátánimádó szekták tagjaitól kezdve a legjelentéktelenebb bűnözőkig mindenki állig felfegyverkezve járkál. Totális a káosz, még a rend őreiben sem lehet megbízni – aki beléjük köt, halál fia. Épeszű ember menekülne ebből a városból, de Guy Wolfe és Gene Matrix mégis most érkezik. Nem hibbantak meg, csak épp így alakult. Szerencsétlenségükre épp ennek a bolygónak a közelében jártak, amikor a börtönhajójuk hajtóműve felmondta a

Aki azt gondolja, hogy ennek a furcsa párnak valamiféle romantikus kalandjában fogunk résztvenni, az téved. A Creed csupán egy dologról szól: a mértéktelen erőszakról. (Az már jó előjel lehet, hogy az eredeti kiadóként szereplő Electronic Arts le is mondott róla "túlzott brutalitása" miatt.) A fenti történet tehát a következőképp alakul: hőseink szétválnak, azaz nekünk választanunk kell közülük. Amint ez megtörtént, máris ott találjuk magunkat a lezuhant kabin mellett, és futhatunk az életünkért. Alig teszünk meg egy pár lépést, egy vén csavargó bukkan fel. Valamiféle világvégéről kezd el hadoválni, meg hogy jobb lesz, ha azonnal menekülünk. A futóbolond jóslata akár igaz is lehet, hiszen egyetlen barát nélkül, halálos ellenséggel a nyomunkban egy ilyen helyen számunkra legalábbis majdnem biztos a vég. Csak egy módon fordíthatunk a sorsunkon: ha munkát keresünk. No nem péknek, vagy postásnak kell beállnunk:

nálokra lehetünk figyelmesek. Ezeknek a termináloknak a segítségével jelentkezhetünk munkára (T-billentyű). Választanunk kell, kinek a megbízását fogadjuk el, majd hogy melyik küldetést akarjuk. Egyszerre két-három küldetést kínálnak fel, de ez nem azt jelenti, hogy majd az egyiket a másik követi – egyfajta kronológia szerint zajlanak az események. Mintha csak telne az idő, egy-egy küldetéscsomagból csak egyszer lehet választani, s ha elvégeztük a dolgunkat, mindig másik, újabb "csokrot" kapunk. Ha egyszer már dolgoztunk valakinek, az persze nem jelenti azt, hogy mindvégig nála kell maradnunk – miután végeztünk például az első megbízatással, ismét bárhol jelentkezhetünk. Mellesleg elhibázva egy megbízást, muszáj is lesz váltanunk, mert a korábbi munkaadónk többé már nem számít ránk. Hogy az egyes csoportoknál milyen népszerűek vagyunk, azt a küldetés betöl-

átváltjuk a point&click típusú adventure módra.

A város – a fentiektől eltekintve – amúgy fantasztikusan jól van megcsinálva: látványos árnyékhatások, gőzölgő csatornarácsok, a diszkóból kiszűrődő zene – és még sorolhatnám az apró részleteket. A szó szoros értelmében pezseg az utcákon az élet. Kirabolják a bankot, lövöldöznek mindenfelé – normális járókelőket nem is nagyon látni. A tűzharcok beindulásával a civilek rohanni kezdenek, aztán a helyszínre érkezik néhány rendőr, akik néhány


A struccpolitika itt nem igazán kifizetődő: attól, hogy nem látom, még ott van az a ronda zöld mutáns azzal a bazi nagy kéziágyúval


Gyorsított ügymenet: a bankban nem kell betétkönyv, elég a késemet felmutatni és már fizetnek is

THE CREED

szolgálatot, és annak az átkozott mentőkabinnak pont ide kellett becsapódnia. A cím kapcsán stílszerűen azt is mondhatnánk: úgy kerültek ide, mint Pilátus a krédóba. Guy, a fejvadász így hamarosan búcsút mondhat hölgytársaságának: Matrix – kihasználva a balesetet – persze mindjárt szökni akar. Sebaj – gondolja Guy – hiszen máris közelednek a helyi rendőrök, szóval csak el kell magyarázni nekik, mi történt... De várjunk csak! Ezek a Judge Dredd utánzatok nem is rendőrök, hanem rögtönítélő bírák! Ráadásul elég furcsán értelmezik a törvényt: mint illegális behatolókat, nyomban golyó általi halálra ítélik mindkét jövevényt. Nincs más hátra, olajra kell lépni – a fejvadász és a bérgyilkos egyaránt üldözötté válik.



Ilyen az, amikor egy piromániás kezébe lángszóró kerül

egy efféle városban természetesen akadnak testhezállóbb munkák is. Csak arról kell döntenünk, hogy a három helybéli hatalom közül melyiket akarjuk szolgálni. Talán a fennálló rendszert mindenáron védelmező Kormányt? Vagy a Testvériséget, melynek tagjai igen sajátos erkölcsi normák szerint élnek? Vagy netán az okkultista, ördögimádó Szervezetet? Rajtunk áll a döntés. Szabadúszóként bármelyik felet szolgálhatjuk, de persze ha az egyik csoport bizalmát megnyerjük, azzal a másik kettőt magunkra haragítjuk.

EGY EGÉSZEN EGYEDI JÁTÉK

Hát kérem, ilyen játék ez a Creed: egy meglehetősen összetett akciójáték. Bár a rögzített kameranézetek és a 3D-s grafika miatt talán az Alone in the Darkhoz vagy a Resident Evilhez is lehetne hasonlítani, azért mégsem kalandjáték; annál jóval egyszerűbb. Először is tehát adva van a város, melyben kószálva néhány helyen érdekes termi-

tésekor – a feladatok ismételt elmagyarázásánál – három kijelző mutatja. (Ez az F1-gyel játék közben is behívható.) Míg elérünk a játék végéig, nagyjából harminc munkát kell elvállalnunk – ennek megfelelően (mindhárom oldalt összeadva) kb. 150 lehetséges küldetés van. A küldetések célja többféle lehet: el kell hozni valamit valahonnan, el kell kísérni valakit, vagy ki kell nyírni valakit/valakiket – esetleg mindezek kombinálva.

Eleinte leginkább a tájékozódás lesz a legnagyobb gond, ugyanis a város valóban város nagyságú. Az eltévedés másik oka sajnos a kamerakezelés – az alkotók úgy helyezték el a fix nézeteket, mintha direkt arra törekedtek volna, hogy megkeverjenek minket. A lényegtelen, jól belátható helyszíneken néha nagyon sűrűn vált a nézet, néhol pedig az istennek sem akar perspektívát váltani, így egyes ajtókat alig lehet észrevenni. Szerencsére van térkép (F2), ami azért segít valamit. A kiszámíthatatlan nézetváltás miatt az egérirányítás nem is nagyon használható, legfeljebb ha

szóval oszlatják a tömeget, de ettől függetlenül sűrűn megesik, hogy véletlenül ártatlanokat is lepuffantanak. Az ilyen utcai csetepaték alkalmával nem ritka, hogy 20-30 ember rohangál a képernyőn. Ehhez még hozzájön a gyér autóforgalom: néha egy-egy taxi, vagy egy civil kocsi bukkan fel. Ha kedvünk szottyan hozzá, el is orozhatunk egy autót, de nem sok értelme van – kivéve, ha ez a küldetéshez szükséges. A város teljesen interaktív: bárkihez szólhatunk néhány "kedves" szót, ha pedig mondjuk kiállunk egy autó elé, a sofőr hasonlóképp fog cselekedni. (Nem kiáll elénk, hanem kedves szózatot intéz.) Természetesen bárkit megölhetünk, és



Évvégi [v]értesítő!

– szintén természetesen – felrobbanthatjuk a kocsikat – csak megfelelő fegyver kell hozzá. Fegyvereket majd a megbízóinktól kapunk, de az utcai árusoktól is vehetünk vagy az áldozatainktól is szerezhetünk (nagyritkán találni is lehet). A fegyverekkel való célzáshoz mindenképp a pointert (vagyis az egeret) használjuk, mert a billentyűzettel szinte biztos, hogy elvétjük. A kurzorgombokkal amolyan "Residentes" effektus lesz az eredmény, azaz mindenhova lövünk, csak oda nem, ahova kell. A játékban persze különféle tárgyak is vannak. Mindjárt az első küldetéseknél kapunk egy érdekes radart, így a célpontok felkutatása jelentősen könnyebb lesz. Ezen az eszközön a kiválasztott célpont távolságát egy számláló mutatja, tehát mindig úgy kell fordulnunk, hogy a leolvasott érték csökkenjen. Hasznos dolog még az elsősegély csomag is, de ameddig eljutottam, ilyennel csak nagyon ritkán találkoztam.

A Creed alkotói nem titkoltan arra törekedtek, hogy hadat üzenjenek azoknak, akik csak a szép tiszta erkölcsű, nevelő célú programokat tartják megengedhetőnek. Annyit megállapíthatunk: ez sikerült. A lángszóró hatására például üvöltve égnek az emberek, a hullákat pedig villámgyorsan patkányok habzsolják fel. Ennek megfelelően a játék nyelvezete sem olyan, amit kisiskolásoknak ajánlanak, szóval ha a szobában tartózkodó nagymami vagy kisöcsi esetleg érti az angol nyelvet, jobb ha lehalkítjuk a hangokat. (Vagy tegyük be nekik a videóba a Ponyvaregényt vagy a Született gyilkosokat.) Én azonban mégsem a program erőszakosságát, hanem az intelligenciáját emelném ki. Ha kipróbáljátok a játék pályaszerkesztőjét, máris meglátjátok, miért is mondom ezt. A városban lézengő kulcsfontosságú figuráknak (45 féle pofa létezik) teljes mozgássorozatokat lehet megadni, sőt, még arra is számtalan lehetőség van, hogy az illető hogyan reagáljon a környezetében történő dolgokra (például ha puskaropogást hall). Azt is meghatározhatjuk, milyen sérülékeny legyen, vagy hogy legyen-e nála fegyver, s ha legyen, akkor használja-e és mikor. És ez még csak egyetlen figura volt! A játékhoz mellékelt AGOS programmal tehát mindenki saját küldetést dolgozhat ki, sőt belenyúlhat az alapküldetésekbe is. Mondanom sem kell, hogy ez figyelemre méltó sansz a csalásra – elhalmozhatjuk magunkat fegyverekkel vagy elsősegély csomagokkal, és még a küldetés céljait is megkurtíthatjuk. A saját küldetéseket a főmenü Custom opciójával lehet indítani.

Meglepő módon a Creedet multiplayerben is lehet játszani nyolc játékos kooperatív módban, és van deathmatch mód is. Ilyen stílusú játéknál még nem nagyon találkoztam hasonló lehetőséggel.



Az utca egyik oldalán az élvezet, a másikon az üzlet – most az utóbbival van dolgunk

AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, igen, az értékelés...Az általam tesztelt – még nem végleges – verzióban még volt néhány furcsa dolog, melyek közül most csak két példát említenék. Az első a beszélgetések menete. A gép nem veszi el az irányítást, de nem is engedi továbbnyomni a szövegeket. Nyugodtan odébb lehet állni miközben dumálunk valakivel (amúgy a C-gombbal lehet szóba elegyedni), mire a partnerünk csak mondja a magáét, és mire hősünk válaszol, már lehet, hogy egy kilométerre lesz tőlünk. Igaz, csak ritkán találkozunk bőbeszédű fazonokkal, így ez szerencsére csak néhány esetben tűnik fel. Persze még mindig jobb ez a megoldás, mintha minden hozzánk szóló embernél elvenné az irányítást a gép, mert akkor elég idegesítőek lennének azok a helyek, ahol tíz méterre állnak egymástól az önmagukat felajánló éjszakai pillangók. Ez tehát még a kisebbik baj, viszont az már igazi probléma, hogy teljesen mindegy, melyik szereplőt választjuk, az első küldetés kivételével mindkettőjük esetében ugyanazok a megbízatások – ergo nincs gyakorlati értelme a szereplőválasztásnak.

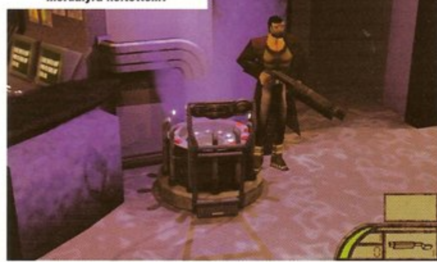
Noha meglehet, hogy ezeken az apróságokon még csiszolgatnak, ettől függetlenül már most bátorkodom kimondani a véleményemet – nem hiszem, hogy nagyot tévednék . Azt már az előzetes példány alapján is meg tudom állapítani, hogy a Creed nem emelkedik ki a középszerű játékok táborából. Fantasztikusan meg van csinálva a város, ám mégis csupán EGY városról van szó, s ez kevés. Hiányzik a mozgalmasság: hiába vannak a küldetések egy viszonylag részletesen kidolgozott történetbe beleillesztve, ha mindössze annyi történik, hogy megérkezünk a városba, ott elszabadul a pokol, s valahogy távoznunk kell onnan. Egymás után jönnek csak a feladatok: először ide menj ezért, aztán amoda azért – csak az extra események hatnak serkentően (például amikor megzavarják a fegyverüzletünket), de hát ilyesmi nem mindegyik küldetésnél történik. Néhány animációt igazán beékelhettek volna az események közé, bár a lényegen az sem sokat változtatna. Egyszerűen több város, változatosabb cselekmény, és ésszerűbb nézetek kellettek volna.

V.Z.

A munkanélküliek első útja itt ne az önkormányzathoz, hanem egy terminálhoz vezessen



Hiába jelentkezek be a Szervezethez – talán megsértődtek, hogy a pénzüket erre a csodaszép mordályra költöttem?



the creed

Dreamtime Interactive/?
http://www.thecreed.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, Win95-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM, 3Dfx kártya

Első nekifutásra nagyon izgalmas, de aztán idővel ellaposodik

79%

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió

(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox–Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315–905
E-mail: tbh@interdnet.hu

TopWare INTERACTIVE

JOYMANIA ENTERTAINMENT

C&C ÓVODÁSOKNAK

SQUAD COMMANDER
BUILD & BATTLE

SMALL SOLDIERS



Vidám csetepaté egy játékbolt mélyén – hol máshol?

A mozikban nemrégiben tűzték őket műsorra, az érkezésüket pedig már a TV-reklámok is jó előre hírül adták, szóval azt hiszem, ma már mindenki tudja, kik azok a Small Soldierek, vagy ha úgy tetszik: Chip Katonák. Két évvel a Toy Story után – a számítógépek segítségével – ismét életre kelnek a játékok, ám ezúttal valódi színészekkel szerepelnek együtt. Meglepő módon hozzánk hamarabb jutott el a produkció játékváltozata, mint maga a film.

A történet egy New Bedford nevű városkában játszódik, ahová – a gyerekek nagy örömére – elsőként érkeznek meg a Globotech játékgyár által kifejlesztett Commando Elite katonák és Gorgonite harcosok. Akad azonban egy kis probléma: egy baleset folytán minden egyes műanyagfigura a szuper-intelligens X-1000-es mikroprocesszorral kerül forgalomba, minek eredményeként egyes játékok kimásznak a dobozukból, sőt kimásznak az utcára! Ráadásul a kommandósok és a gorgonite-ok egymás esküdt ellenségeinek lettek megtervezve – szóval a békés kisváros hamarosan csatatérré változik.

A bemutatkozó képkockák után az első dolgunk, hogy megválasszuk, milyen nehézségi szinten akarunk játszani, illetve hogy melyik felet akarjuk irányítani. Érdekes, hogy ezúttal az emberek (pontosabban a róluk formázott kommandósok) képviselik az agresszorokat. Ha sikerült döntenünk, egy vázlatos látképet kapunk a városról; ezen jelennek meg a küldetések – kezdetben csupán egy.

A tulajdonképpeni akció egy erősen lebutított C&C-klónnak felel meg. Van egy gördíthető, felülnézeti játéktér, ezen jelölhetjük ki, majd irányíthatjuk a katonáinkat. Az első dolgunk mindig a terep felderítése, azaz a rajta uralkodó sötétség szétoszlatása. A játéktér mellett van egy teljes térkép a helyszínről, ami egyben a nézet mozgatásához is jó, és van egy panel, amin az aktuálisan irányított katonáink, illetve azok tárgyaik kaptak helyet. Ha egy felvett tárgyat használni akarunk, erről a panelről kell elővenni. (Egy katonánál csak egy tárgy lehet.) Ugyanitt láthatók a fegyver-ikonok is; ha valaki fejleszti a fegyverét (a csillagos gömbök felvételével), az adott ábrán megjelenik egy szorzószám. Ezzel mindent el is mondtam az irányításról – nemhiába beszéltem lebutított klónról.

A küldetéseken a kiindulópont mindig a játékosládánk, ebből vehetjük ki (dupla kattintással) a katonáinkat. A tetején lévő szám mutatja, mennyi harcos van még a ládában, de sajnos nem lehet kivenni egyszerre mindet, mert a csapat létszáma is korlátozva van – ez a szám mindig a térkép alatt látható. A láda tartalmát menet közben tovább gyarapíthatjuk, ehhez ajándékdobozokat kell keresnünk a terepen. Ennél is hasznosabb azonban az a játékfigura, ami helyben klónozza le az egyik harcosunkat; ennek begyűjtésekor ugyanis eggyel megnövekszik a keretlétszám is.

Mindkét fél hatfajta harcost tud felhasználni – az erős karakterek általában a közelharcban jók, míg a gyengébbek távolról tudnak lövöldözni. Három-három figurát a játékban kell kiszabadítani (vagy más módon előhozni), az ő ikonjuk tehát kezdetben még nem aktív. Ebből következik, hogy az első küldetések erre irányulnak: érdekes például a gorgonite oldalon Freakenstein esete, akit a szanaszét hordott darabjaiból kell a "műtőasztalon" összerakni. Egy-egy épületben úgy 2-3 misszió vár ránk – de sajnos nincs sok helyszín, egy hadjárat összesen 10 akcióból áll.

Az ellenség ládáinak a megsemmisítése minden esetben – küldetéstől függetlenül – a legfontosabb feladatunk. Hogy a harcokban ne kelljen mindig utánpótlásért folyamodnunk, energiapótló elemeket kereshetünk, amiket persze a leginkább rászorulókkal kell felvetetnünk. A "harcmezőkön" akadnak kódos zárak – ezeket eleinte még könnyen ki lehet játszani, de bizonyos helyzetekben – ahol például egy sakktábla megfelelő mezőit kell egyszerre lenyomnunk – muszáj megkeresnünk a kódokat is. Ha esetleg nincs kéznél katona egy kapcsoló lenyomásához, használhatunk súlyt is. Előfordulhat, hogy zsákutcába érkezik a csapat, ám gond egy szál se: a TNT-s hordókkal a falakat is át lehet robbantani, a hordók robbantásához pedig gránátokat használhatunk. Szóltam már a fegyver upgrade-ekről, ám a legjobb fegyverről még nem: a nyitható/zárható ajtóról. Csak oda kell csalogatni az ellenfelet, és rácsapni az orrára... Akad néhány egészen speciális tárgy is: ilyen például a mikrohullámú sütő, amit elektromos alkatrészek elpusztítására használhatunk.



Annál a bunkónál bunkó van, rajtam viszont Hétmérföldes Csizma!

Ha mindezek segítségével sikerült a harcosainkat győzelemhez segítenünk, örülhetünk egy darabig, aztán jöhet a másik fél tíz küldetése és kész – ennyi volt a játék, ami bizony nem sok. De sajnos nem is a hosszúsága legkifogásolhatóbb része a programnak! Nagyon sok a primitív megoldás: például miért csak egy katonát lehet egyszerre kivenni a ládából, s miért kell mindannyiszor felnyitogatni a tetőt. Aztán ott vannak a használhatatlan karakterek: micsoda marhaság, hogy a leggyengébb karakterek a leggyorsabbak. Így a csapatból mindig ők érnek a leghamarabb az ellenséghez, márpedig az ellenség mindig az elsőnek megpillantott figurára ragad rá. Erről a "ráragadásról" pedig egy idegesítő sztori jut az eszembe: éppen nagy menekülésben vagyok, s eközben hat másik katonám mellett megyek el, de az ellenfél csakis az éppen irányított figurámat tartja kiirtásra érdemesnek. Hogy miért, azt nem tudom, de azt sem tudom, hogy a katonáim miért nézik tétlenül a bajtársuk lemészárlását, s miért csak akkor támadnak automatikusan, ha már beléjük lőttek. Igaz, akkor hirtelen nagyon elszántak lesznek, s az se zavarja őket, ha az ellenfelük egy halálos lézerrács mögül ropogtatja a puskáját – ők nyugodtan belesétálnak. A Small Soldiers alkotói úgy tűnik, csak a film hírnevére apelláltak. Kevés a küldetés, a mesterséges intelligencia az irányítással egyetemben szörnyen pocsék, és még multiplayer lehetőség sincs. Legfeljebb a grafika és a videoközjátékok mondhatók eredetinek; habár a filmbetétek minősége is elég gyatra. A hangeffektek dettó elég rosszak: a gorgonite-ok idegesítő rikácsolással, avagy dörmögéssel nyugtázzák a parancsainkat, az emberek pedig halovány poénokat sütnek el meghalás előtt... Hogy ehhez miért kell 16 bites hangkártya? Jobb, ha le is halkítjuk az egészet. Nem értem, a DreamWorks vajon miért ilyen ócska PC-s játékhoz adta a nevét, s miért nem lehetett egy ugyanolyan akció Small Soldierst készíteni, mint PlayStationön?!

Vári Zoltán

Mint látható, nem a méret a lényeg: azzal a barátságtalan eszközzel is elég gyatra a támadása ennek a fickónak


Az első pálya legizgalmasabb helyisége...



Életveszélyes matchboxok tiporják az óvatlan járókelőket, a legveszélyesebb KIT, aki valahol elhagyta a Riderét

small soldiers

Hasbro Interactive/Dreamworks
http://www.dreamworksGames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, 16 bites DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

C&C klón apró katonákkal, gyatra szabályokkal és irányítással

49%

GRAN L

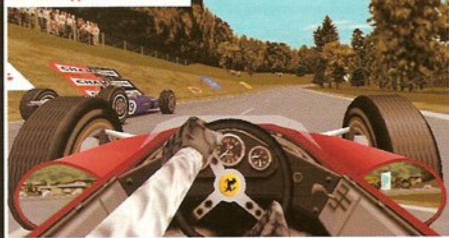
A FORMA 1 HÓ

Sokak szerint a Formula 1 versenyek mai formája már rég nem az igazi; elüzletiesedett cirkusszá vált az egész, ahol pusztán a technika erejét fitogtatják. Hiába veszi meg például egy csapat a legjobb és legdrágább pilótát, esélye sincs a győzelemre, ha a konstruktőrei nem a legjobb autóval rukkolnak elő. A legjobb autóhoz viszont a legjobb mérnököket kell alkalmazni, vagyis oda lyukadunk ki, hogy mindezek eléréséhez a legjobban fizető szponzorokat kell megtalálni. A versenypályák tervezésénél pedig nem az emberi teljesítőképesség végső határának a tesztelése a cél, hanem a biztonság. Ez utóbbit mi magyarok idén a saját bőrünkön is érezhettük. Idő előtt rohantak be a nézők a pályára? A rendezőség válasza: semmi gond, 250 rugót kérjük az F1A kasszájába befizetni, és akkor még tessék örülni, ha jövőre is rendezünk maguknál versenyt. (Bár a hivatalos nyilatkozatok szerint ezt az összeget a pálya tulajdonosa fogja "kigazdálkodni", de azért félő, hogy végül az adófizetők hátán csattan az ostor.) Na mindegy, inkább ne mélyedjünk bele ennyire az F1


Épp előzni kíván engem valaki – ismervén a játékot, nyilván sikerülni is fog neki

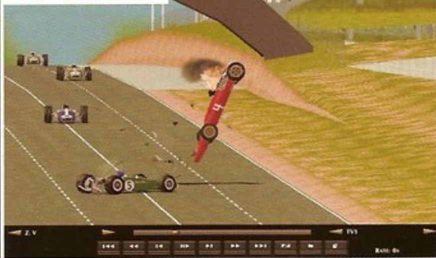
jelenlegi helyzetébe, ugyanis most merőben MÁSRÓL lesz szó.

A Papyrus jóvoltából egy időutazásra indulunk 1967-be. Hogy miért pont ez a dátum? Nos, több okból is. Először is mert ez volt az első olyan év, amikor már 3000 köbcentis motorok duruzsoltak a versenyautókban (ami duplája volt a korábbi években megszokottaknak), és ez volt az utolsó olyan év, ahol még nem használtak légterelő szárnyakat a tapadás megnöveléséhez. Képzelhetitek, mennyivel gyorsabbak lettek ezek a "száguldó koporsók", ráadásul ezek még nem is amolyan széttörhetetlen koporsók voltak, mint a mai társaik. A keskeny kerekűknek köszönhetően az autók könnyen bukfencezni kezdtek, s a


A mai Ferrarik azért egy kicsit már másképp festenek belülről

pilóta fejét akkoriban még – a sisakon kívül – alig védte valami. Az is teljesen természetes volt, hogy a városi pályákon például nem gömbölyítették le a járdaszegélyeket és a lámpaoszlopokat sem helyezték át a verseny kedvéért – az ezekből adódó kellemetlenségeket a pilóták csak úgy tartották számon, hogy a "foglalkozással járó kockázat". A nézők tehát sokkal többet kaptak a pénzükért: nem csak az egymás után elhúzó autókban gyönyörködhettek, hanem iszonyú bukásokat is láthattak szép számmal.

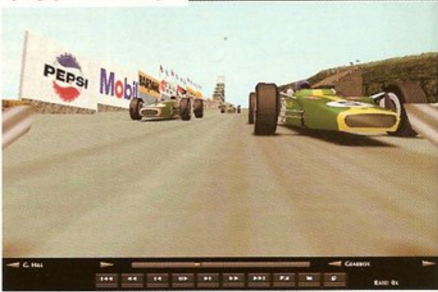
Olyan idők voltak ezek, amikor még a versenyző sokkal többet számított, mint maga az autója. A megnövelt lóerők tulajdonképpen inkább csak kihívást jelentettek a pilóták számára semmint előnyt: már nem csak a riválisokra kellett ügyelni, hanem a motorban a tomboló lóerők megszelídítésére is, s ezáltal az autó úton tartására. Ez


Már megint repülök, mint a győzelmi zászló, és még az sem vigasztal, hogy most hátulról jöttek belém

volt aztán az igazi erőpróba, és az igazi verseny! Persze nem mindenkinek tetszett ez egyformán – gondolok itt a versenyzők szűkebb családi körére. A játék készítőinek sok pilóta esetében ma már csak a családtagoktól volt alkalmuk beszerezni a nevek használatához szükséges jogokat... A versenyzők azonban tisztában voltak azzal, mire vállalkoznak. Akkoriban még nem a pénz vagy a hírnév hajtotta őket, hanem egyszerűen csak a sport szeretete – a csapatokat támogató szponzorok mellesleg csak 1968-ban jelentek meg.

FELELEVENEDIK A MÚLT

Nos, számítógépes játékban most elsőként ülhetünk be a formájuk miatt szivarokként is emlegetett autók volánja mögé. A GP Legendsben olyan élményben lesz részünk, amilyenben az igazi pilótáknak is részük volt – leszámítva persze a borda és nyaktöréseket. A maximális élethűségre négy év fejlesztői munka a garancia – a Papyrus nem egyszerűen csak a már bevált Nascar 2 engine-jét alakította át, hanem az alapoktól kezdte felépíteni a programot. Állításuk szerint ha már az elején tudták volna, mibe vágják a fejszéjüket, talán nem is kezdenek neki – de szerencsére megtették, és a végeredmény lenyűgöző. Egy olyan szimulációt hoztak össze, ami csak a GP2-vel említhető egy lapon. Az autó viselkedése és rugózása a legapróbb semmiségekre is reagál – méghozzá minden porcikájával külön-külön. A gumik, a lengéscsillapítók, a felfüggesztések, minden úgy funkcionál az adott helyzetben, ahogy azt a fizika törvényei megkívánják, azaz a motor által leadott forgatónyomaték, a megtett kormánymozdulat és az aktuális útviszonyok szerint. Aki mindezt nem hiszi, könnyen utána járhat! Elég csak megnézni egy visszajátszást a közkedvelt "kerék-nézetből" – jól megfigyelhető, ahogy a legapróbb gázfröccsöknél, minden egyes váltásnál, és persze a fékezéseknél is a megfelelő irányba billen a kasztni. A karambolok szintén úgy zajlanak, mint a valóságban: ha például nekicsapódunk a palánknak, repülnek szanaszét a felfüggesztés alkatrészei, a gumi pedig egy kilométerre elgurul a baleset helyszínétől. A durvább szerencsétlenségeknél még az autók



Apuka a rajtnál, a kicsi Damon pedig nyilván a lelátón izgul

motorja is kigyulladhat. Ez a nagyfokú élethűség persze azt is jelenti, hogy majdnem akkora ásznak kell lennünk, mint az eredeti pilótáknak. Fel is merül a kérdés: vajon az egyszerű játékosok mennyire fogják ezt díjazni? A Papyrus azonban így vélekedik erről: "nem fogunk mentegetőzni


Száznyolcvannal ebbe a kanyarba be lehet szállni, de kifelé már tényleg szállni is fogunk


V.Z. (illetve Z. V.) minden trükköt megpróbál – most éppen felülről akar előzni

csak azért, mert a játékaink nehezek. Az a célunk, hogy a játékaink annyira legyenek realisztikusak, amennyire csak lehet, és a jövőben is ezen fogunk dolgozni – legalábbis amíg lesznek emberek, akik megvásárolják a programjainkat."

A játék természetesen használja a 3D-kártyákat, melynek hatása nem is marad el. Megfelelő processzorral akár 1024x768-as felbontásban, 16 bites színpalettával játszhatjuk a versenyeket. A felbontás talán a visszapillantó tükrökben látott képeknél a leglényegesebb, melyek mellesleg 100%-ig ugyanazt tudják nyújtani, mint a rendes látkép, tehát nincs "lefelejtve" róluk semmi. A grafikát persze számos effektus teszi realisztikussá, van füst, porfelhő, guminyom – meg minden, ami csak kell. Az összkép szépségét talán a legalapvetőbb dologgal lehet a legjobban érzékeltetni: végre egy olyan autóverseny, ahol az abroncsok valóban kerekek. Szögletességnek még a nyomát sem látni, ellenben még a gumik mintázata is teljesen jól kivehető. Hasonló gömbölydedség jellemzi a kocsik kasztniját is, melyek ráadásul dinamikusan be is vannak árnyékolva, a kocsik többi részével egyetemben. A játékban összesen hét csapat szerepel, köztük olyan klasszikus GP autók, mint a Ferrari 312, a Lotus-Ford 49, és a Gurney Eagle – természetesen mindegyik típus önálló belső kiképzéssel és egyéb tulajdonságokkal rendelkezik. A kocsik belseje szintén 3D-s kialakítású, s mivel belül minden óra működik, nincs is szükség külön kijelzőpanelre; az alkotók ebben is a valósághoz ragaszkodtak. A motorhangok szintén eredetiek, bár ha már itt tartunk, a hangeffektek közül az ütközéseket kísérő zaj lehetne jobb is.

D PRIX EGENDS

SKORA

A JÁTÉKMÓDOK

A nevünk beírása, majd a sisakunk színének meghatározása után autót kell választanunk, s máris a főmenüben találjuk magunkat. A menükben ide-oda lépkedni stílszerűen a zöld és a piros jelzésekkel lehet. A főmenüben négy játéktípus választható. A Training pusztán a pályák begyakorlására való: megválaszthatjuk a helyszínt, s nehézségi szinttől függetlenül állíthatjuk be a kocsink sérülékenységét. A Single Race-nél (egyszeri versenynél) ezzel ellentétben csak a nehézségi szintet határozhatjuk meg, s ehhez igazodik a sérülékenység. A versenyeken az időmérő edzés utáni futamon már persze vannak ellenfelek is – a riválisok számát a verseny előtt állíthatjuk be. Az egyszeri futamok megnyerésének persze nincs semmi gyakorlati jutalma, ellentétben a Championshippel (a bajnoksággal), ahol már világbajnoki pontokért folyik a küzdelem. Az 1967-es idény tizenegy pályáját egymás után adja be a gép, tehát itt kronológiai sorrendben következnek a nagydíjak – először mindenképpen Dél-Afrikában fogunk rajtolni. A pályák megalkotása egyébként nem kis gondot jelentett a játék készítőinek, lévén, hogy a legtöbb pálya ma már nem is létezik, ami pedig esetleg létezik, azon nagy átalakításokat hajtottak végre. Az eredeti helyszínek reprodukálásához tehát csak egy út vezetett: rengeteg eredeti fotót és filmet kellett begyűjteni. A kutatómunka eredményeként a tizenegy leghíresebb versenypálya készült el, úgy mint a 14 mérföldes Nürburgring, vagy a Belga Nagydíj helyszíne (Spa), és persze az elmaradhatatlan városi pálya, Monaco.

A versenyek előtt maximálisan 19 ellenfelet állíthatunk be – a korabeli nagy nevek mind ott lesznek a mezőnyben, többek között Jack Brabham, Jim Clark, Graham Hill és Bruce McLaren. A játék egyik érdekessége, hogy minden valós időben zajlik, még az időmérő futam is. Az ún. "verseny hétvége-menüben" egy kisebb ablakban láthatjuk az élő közvetítést, azaz edzés (practice) esetén – ha jómagunk nem is csinálunk semmit – láthatjuk, ahogy a többiek kimennek a boxból lefutni a köreiket. Ha meg akarjuk várni, hogyan remekelnek, az Accelerated Time opcióval felgyorsíthatjuk az időt. Az Event Info melletti nyilakra kattintva megnézhetjük az eredményeket, és máris tudhatjuk, hogy mi az az idő, aminél jobbat kéne futnunk. (Egyébként a practice-ablakban látható nyíllal továbbnyomhatjuk az egész időmérést, csak hát úgy az utolsó pozícióból fogunk rajtolni.) Ha úgy látjuk jónak, bütykölhetünk még a kocsin (Car Setup), s hogy eközben ne fogyjon az értékes idő, lefagyaszthatjuk az idő múlását a pause ikonnal. A kocsi felkészítésénél a tank feltöltésen kívül a felfüggesztés alkatrészein módosíthatunk, illetve a váltó és a differenciálmű áttételein állítgathatunk.



A monacoi városi pálya nem hiányozhat egyetlen valamirevaló Forma I-játékból sem

A negyedik játékmód – talán már ki is találtátok – a több játékos multiplayer mód; hálózaton vagy Interneten keresztül húsz játékos kapcsolódhat össze, de persze van modemes, vagy közvetlen összeköttetésű két játékos üzemmód is.

A szokásos impresszív külső nézeti kép. Sajnos csak visszajátszásban használható – pedig milyen jó lenne játék közben is!

AZ ALAPVETŐ BEÁLLÍTÁSOK

Egyszer legalább az Options menübe is mindenképp be kell ugranunk, már csak azért is, hogy kialakítsuk a személyünkre szabott irányítást. Amint már említettem, nagyobb sebességnél már csak az úton maradni sem könnyű; tehát a kifinomult kormánymozdulatokhoz és gázadásokhoz nélkülözhetetlen egy analóg irányító. A program becsületére legyen mondva, hogy a játék önálló botkormány-vezérlő programmal rendelkezik (Generic driver), minek köszönhetően még azokat a joystickokat is felismeri, amiket nehezen avagy sehogy sem lehet Windows alá felinstallálni. A továbblapozható options menü egy másik oldalán találjuk a grafikai beállításokat; a gyengébb processzorral rendelkezők itt vehetnek le a grafika részletességéből – köztük külön csökkenthetjük a tükrök kidolgozottságát. Az opciós menü harmadik oldalán a játékmenettel kapcsolatos dolgokat találjuk – például, hogy az eredményünket jelző tábla megjelenjen-e a körök végén "kép a képben" megoldással. Ugyanebben a menüben még automata váltót, valamint fék- és gázsegítséget kapcsolhatunk ki/be, de ez utóbbi kettő közel sem akkora segítség, mint a GP2 hasonló lehetősége – inkább blokkolásgátlónak nevezném őket.



A nürburgringi boxutca az időmérő edzés alatt

Nos, mivel a játékban használatos billentyűket mindenki maga alakíthatja ki, most csak néhány extra billentyűre hívnám fel a figyelmet. A kezdők számára lett kitalálva a Shift+R, ami a felborult kocsit visszaállítja a pályára. Na persze ha már letört egy kerék, akkor ez sem segít. Kilépni a játékból az Esc lenyomása után az Enterrel lehet, ilyenkor visszakerülünk a boxba, és még további módosításokat hajthatunk végre a kocsin – az idő közben tovább fut. Az F2-vel automatikusan a visszajátszáshoz kerülünk, a játék "videorendszere" mellesleg nagyon klassz. A "vágópult" segítségével 10 kameraállásból nézhetjük a versenyzőket, s persze mindegyik versenyzőt külön-külön. Az egészet rögzíthetjük is az utókor számára, s arra is van lehetőség, hogy kivágjuk a legizgalmasabb eseménysort, s csak azt mentsük el. Az elmentett visszajátszásokat a főmenü View Replay pontjával nézhetjük majd meg – néhány képsor egyébként már alapban is el van mentve, melyek az alkotók játékát mutatják be.

TANULNI, TANULNI, TANULNI

Ezeket a már rögzített meneteket nem véletlenül említettem itt az ismertető végén; feltétlenül érdemes őket áttanulmányozni, mert a játék iszonyúan nehéz. Valószínűleg még a gyakorlott GP2 játékosok is azzal fogják kezdeni a játékot, hogy az első kanyarban keresztbe állnak. Ezeket figyelembe véve mondanom sem kell, hogy a játékot csak azok fogják élvezni, akik a színtiszta szimulációkért rajonganak; azok, akik elég türelemmel rendelkeznek ahhoz, hogy kitapasztalják ezeknek a veterán autóknak a szeszélyeit.

Vári Zoltán

grand prix legends

Sierra/Papyrus
http://www.sierra-online.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: PII-266, 64MB RAM, 3D-kártya, joy vagy kormány

Egy rendkívül igényes időutazás a Forma 1 hőskorába – de csak profiknak

92%

M.I.A., azaz ütközetben eltűnt. Nem túl vidám cím, de hát mit lehet tenni: 1965 és '75 között Vietnam cseppet sem volt egy vidám környék; márpedig a GT új játékának hősét, Mann kapitányt pontosan ez időtájt veti a balsors ebbe az egzotikus országba. 1965 októberében még mint zöldfülű helikopter-pilóta érkezik Vietnamba, s nekünk kell gondoskodnunk róla, hogy ne lábbal előre távozzon onnan, avagy – amint a cím is utal rá – nehogy hadifogságban töltse el hátralévő éveit.

VIRTUÁLIS VIETNAM

Elképesztő, hogy ezek az amerikaiak még egy vesztett háborúból is tőkét tudnak kovácsolni, méghozzá kemény dollárokban mérhető tőkét: itt van most például ez az M.I.A., ami minden bizonnyal jól fog hozni a GT-nek a konyhára.


A csapatszállító helikopter már most füstöl – mi lesz itt a küldetés végén?!



Képzeljétek el a Nuclear Strike-ot vagy a Soviet Strike-ot csodás vietnami helyszínekkel, eszméletlen szép grafikával – nos mindez egyenlő a M.I.A.-vel. A Simis-féle Icarus engine képességeit már a Team Apache-ban is megcsodálhattuk, szóval a füst- és fényeffektusok, valamint a finoman kimunkált objektumok már nem számítanak akkora meglepetésnek – ennek ellenére alig tudtam betelni a látvánnyal. Végtelen, füves-fás dombvidékek, apró kunyhók, vá-


A balra látható bázisom a rusnya időjárás ellenére is roppant népszerűségnek örvend az ellenség páncélosai között, de én derekasan igyekszem ezt a nagy lelkesedést lelohasztani

rosok, folyók, hidak – csodaszépek a tájak, az meg csak a ráadás, hogy harci kedvünket távol-keleti hangszerelésű zenék fokozzák. Grafikailag különösen tetszettek a tavak, amelyekben tükröződik az égbolt, vagy nem semmi az esti, esős küldetés, ahol villámok cikáznak át az égen pár pillanatra fénybe borítva a tájat, az esőcseppek pedig szemlátomást olyan szögben hullanak alá, ahogy azt a menetirányunk és a sebességünk megkívánja. A magasból a fegyveres vietkongok és az egyszerű parasztok csak apró kis hangyáknak tűnnek, ám ha lejjebb ereszkedünk, még a szalmakalapjuk formája is jól kivehető. Egy szó mint száz: a M.I.A.-nél még nemigen láttam szebb helikopteres játékot. Természetesen mondjuk ehhez igazodik a minimum gépkövetelmény is, de a játék javára legyen mondva, hogy 3D-támogatással még P133-on is élvezetes a sebesség.


A kunyhó eddig vietektől kongott – áldásos tevékenységem folytán most már az ürességtől

Az M.I.A. a vietnami háborúnak mind a tíz évét felöleli. Pilótánkkal négy nagyobb hadműveletből vehetjük ki a részünket. Egy-egy hadműveleten belül úgy 6-7 küldetést kapunk, vagyis míg újoncból leszerelő katonákká válunk összesen 26 bevetést kell ép bőrrel átvészelnünk. A játéknak tulajdonképpen fix története van, és minden küldetés előtt video-bejátszásokról tudhatjuk meg, mi az éppen aktuális feladat. Egyébiránt ezek a videók is a "négy csillagos" kategóriába tartoznak; elég ha csak azt említjük, hogy Glenn Wrage – a főszereplő – nemrégiben Tom Hanks oldalán Ryan közlegény megmentésén fáradozott. Miután az aktuális "kisfilmet" megnéztük, következik egy konkrét szöveges tájékoztató is, melyben részletesebben le vannak írva a feladatok (néhol hasznos tanácsokkal megspékelve), és az is meg van említve, milyen fegyverzetre számíthatunk. A helikopterünket és annak felszerelését tehát nem mi választjuk meg, ami mondjuk logikus is, hiszen egyrészt ugyebár egy pilóta csak parancsokat teljesít, másrészt pedig adott típusú küldetéshez adott típusú helikopter dukál.

Maga az akció is viszonylag reális, nem úgy, mint mondjuk a Nuclear Strike-ban, ahol számos célpontot kaptunk – itt egy küldetés egy feladatból áll. (Leszámítva azt a ritka esetet, ha valamilyen esemény közbeszól, azaz még valami plusz munkát is vállalnunk kell.) A másik nagy eltérés a Strike féle játékokhoz képest, hogy a M.I.A.-ben a magasságot is szabályozhatjuk, sőt, ez az egyik legfontosabb mozzanat! Az ellenséges rakétákat és lövedékeket ilyen irányú mozgással tudjuk a leggyorsabban elkerülni. A helikopterek fegyverzete és mozgékonysága fajtánként más, és ezt nagyon is érezni. A legtöbbször használt UH-1-es Huey Cobranak például mindkét oldalán ott "figyel" egy M-60-as géppuska, így csapatszállító helikopterek védelméhez ideális, míg a kevésbé páncélozott OH-6-os Loach sokkal fürgébb és fordulékonyabb, és ezért inkább főleg felderítő feladatokra alkalmas. A későbbi küldetésekben egyébként repülhetünk még Chinookkal, illetve az AH-1-es Cobrával is.



RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

A helikopterek irányítása nem egy "szimulátor" bonyolultságú: csak


Dicső triónk végzett a CoVboy... izé: konvoj utolsó tagjával is


A híd már nincs túl messze a konvojnak, de én közben jelentősen rontottam szerkezeti egységén

Cobra King vs. Viet Kong

lenyomjuk az irányt, és már megyünk is. A rakéták elkerüléséhez használhatunk oldalazást is, de – mint már említettem – a magasság változtatása sokkal gyorsabb és hatékonyabb. Talán a leginkább szokatlan dolog, hogy egyszerre 2-3 célkereszt is van: miközben az oldalsó géppuskákkal irtjuk a vietkongokat, a helikopter orrából gránátokat szórhatunk a házaikra avagy az autóikra. A célzásnál sokat segíthet, hogy az F5-tel egy közelebbi nézetet is behozhatunk, az F6-F8-cal pedig kipillanthatunk az oldalsó irányokba. Többféle billentyűzetkiosztás közül választhatunk, de lehet saját kiosztást is létrehozni. Ez utóbbit én erősen megfontolandónak tartom, mert például az "A" kiosztásnál valahogy ugyanarra billentyűre tették az emelkedést és a jobb oldali géppuskát.

A játék főmenüje voltaképpen maga a bunker, ahol eleinte a videók is játszódnak. A szekrény tetején heverő robosztus rádióval jutunk az opciókhoz (billentyűzetkiosztás, nehézségi szint, grafika), a kisebb, mobil rádióval hálózati multiplayer játékot indíthatunk, a dobozban a már elért kitüntetéseinket csodálhatjuk meg, végül a mappára kattintva választhatunk a küldetések közül.

A mappában hadjáratokra bontva láthatjuk a küldetéseket, pontosabban csak azokat, amelyeket már teljesítettünk, illetve épp teljesítünk – mellettük pedig százalékban megadva az elért eredményünk áll. (Az aktuálisan soron következő küldetésnél természetesen ilyen szám még nincs.) Ha kiválasztottunk egy küldetést, a Mission Briefinggel indíthatjuk. Összesen négy állás hozható létre, ezek közül a felső címkékkel választhatunk. Érdekes még az alsó címke, pontosabban a dögcédula is: ezzel a cheat-menübe jutunk. A játék cheat-rendszere egészen sajátságos: a csalás-lehetőségeket az elért eredményeinkért kapjuk. Amikor vége egy küldetésnek, legalul látjuk kiírva, hogy milyen nehézségi fokozaton milyen eredményt kéne elérnünk; ha ezt teljesítjük, megkapjuk az adott küldetésért a csalást. Értelemszerűen tehát minden küldetéshez egy-egy csalás tartozik, s ezeknek a menüje hívható le a dögcédulával. Csak az a baj, hogy ezek a csalások a még nem teljesített küldetéseknél nem használhatók...


VIP-vendégek (Playboy-nyuszik) érkeztek a bázisra – a harci szellem jelentősen javult

TIPPEK

Fontos tudnivaló, hogy a játék elején még nemigen kapunk célkövetős rakétákat, ezért mozgó jármű esetén mindig eléje célozzunk – és ez vonatkozik a gránátokra is. A rakéták egyébként a leghatékonyabbak, tartogassuk őket a tankokra. Ha a célpont közelebb van hozzánk, lejjebb ereszkedve gyorsabban tudjuk becélozni, minthogy elkezdenénk mondjuk hátrálni.

Az első küldetés még roppant egyszerű: teljes körű tisztogatást kell végezni egy viszonylag békés térségben. A radarernyő térképén citromsárgával vannak jelölve az észak-vietnami hadsereg egységei, narancssárgával a vietkong, kékkel pedig az amerikai erők. A keresgélést talán megkönnyíti, ha a térképet átváltjuk iránytűre (M). Az iránytű egyik mutatója mindig az aktuális célpontot mutatja, míg a másik a haladási irányunkat. (Értelemszerűen a kettőnek fednie kell egymást.) Ez az iránytű talán még hasznosabb a második feladatnál, ahol egy mentőhelikoptert kell kísérnünk – ez esetben a mutató a helikoptert fogja mutatni. Lényeges, hogy ne ütközzünk össze, mivel ha beakad a rotor, azonnal lezuhanunk. A kísérés már sokkal komolyabb feladat: hiába megyünk előre megtisztítani a terepet, egyes pontoknál a semmiből jelennek meg támadó szándékú konvojok. Ha pedig ilyenkor nem vagyunk a megfelelő helyen a megfelelő időben, már csak rádiócsenddel felel a védencünk a bázisunk keresésére, mi pedig mehetünk vissza fejmosásra ASAP. Mi is az a "megfelelő hely"? Mindig a megvédendő objektum és az ellenség közé kell helyezkednünk, az ellenség ugyanis mindig a legközelebbi célpontra lő. A továbbiakat illetően minden küldetés más és más, ám az iránytű segítségével nem nehéz megtalálni az aktuális feladatot, szóval még ha el is felejtettük elolvasni az eligazítást (vagy esetleg hadilábon állunk az angol nyelvvel), akkor is rájöhetünk, mit kell csinálni. Ahol például egy szövetséges katonára mutat a nyíl, aki ráadásul még jelzőfényt is gyújt, ott logikus, hogy azt fel kell venni. Ha a küldetés elején egy csapat tengerészgyalogos száll ki a gépünkből, ott értelemszerűen az ő munkájukat kell segíteni. A gyalogos katonáknak jelzőfényekkel jelölhetjük ki a szükséges célpontokat, s hasonló eljárást kell alkalmazni akkor is, ha helikopteres vagy légi támogatást kapunk. Vigyázat: a jelzőlángok száma is korlátozott.


A két légpárnás bátran haladhat – takarítom előttük az utat



ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem, az már a leírás hangvételéből is kiderült, hogy szerintem az M.I.A. veri az EA féle Strike-okat, vagy legalábbis mindenképp ugyanazt a színvonalat hozza. Taktikailag – a jóval egyszerűbb küldetéseknek köszönhetően – meglehet, hogy alulmarad, de grafikailag kétségtelenül ez a játék a csinosabb. Kigyulladnak és csikorogva kifarolnak például az eltalált teherautók, majd a robbanások nyomán apró darabok szóródnak szét, a fű pedig elszenesedik – minden részlet a helyén van. Végül a mesterséges intelligenciára is kitérnék ezzel a példával: először a konvoj többi tagja összetorlódik, de aztán az első meglepetésükből felocsúdva elkezdik szépen kikerülgetni a roncsokat. Én egyébként az egyszerűbb küldetésrendszert sem sajnálom, mert nem rajongok azért, ha egy meghalás után 30 dolgot kell újra csinálnom.

V.Z.

m.i.a.

GT Interactive/Simis
http://www.simis.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 32MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Szuper helikopteres játék – komoly vetélytársa a Nuclear Strike-nak

91%

"Vajon hány jelzőt tudnak még az SSI fejesei a General elé kifundálni?" – nagyjából ez a kérdés ötlött fel bennem, mikor megpillantottam eme örökbecsű sorozat legújabb darabját. Szó mi szó, kezd ugyancsak hosszúra nyúlni a névsor: Panzer, Allied, Pacific, Panzer másodszorra, s végezetül a nemrég megjelent Peoples General. Na, ez utóbbi darab töb szempontból is kilóg a sorból: példának okáért nem a II. világháború vérbő történéseit dolgozza fel, hanem egy fiktív, jövőben játszódó háborúban tábornokoskodhatunk. Mondjuk a reálpolitika az utóbbi időben nem kényeztette el a software-fejlesztőket, hisz egy esetleges fegyveres konf-



Az egész azzal a mókás eseménnyel kezdődött, amikor Kína betámadta Szibériát. Mindenesetre szokatlan, hogy valaki önként kívánkozik oda...


Erős szél az Uralban – de a frizurám tartása tökéletes! Köszönhető talán a Schwarzkopfnak

liktusnak mindössze egyik résztvevője adott. Illetve rosszfiúk manapság is akadnak, de a Jugoszláv Néphadsereg vagy az Afganisztánban bújkáló terroristavezérek "leküzdése" nem túl hálás téma – bár ki tudja, tán egy efféle Slaughter Generalnak is meglenne a piaca... Mindegy, az SSI programozói azért csak ráakadtak egy potenciális bajkeverőre a komoly demokratikus hagyományokkal aligha büszkélkedhető Kína személyében. A történet meglehetősen egyszerű: az ezredforduló után egy agresszív, expanzionista kormány kerül Kínában hatalomra, s a gazdasági, politikai, etnikai válságoktól gyötört Oroszország már képtelen útját állni terjeszkedésének. A Nyugat természetesen a rá jellemző határozottsággal és éberséggel reagál a fenyegető veszélyre, s szigorú hangú jegyzékekben tudatja a Kínai Néphadsereggel, hogy a háború csúnya dolog. Persze a szigorú hangú jegyzékek hadászati értéke relatíve elenyésző, s mikor a kínai páncélosékek már az Uralban járnak, a dél-kínai tengeren pedig vidáman lövöldöznek egymásra a felvonult flották, a NATO kissé drasztikusabb eszközökhöz folyamodik.

Nos, valahol itt kerül képbe a kedves játékos, mint a Koreába delegált békemisszió vezetője. No nem kell megijedni, a hangsúly a "misszión" van, a "béke" néma, mint Psmithben a P...

AZ URALTÓL THAIFÖLDIG

Az első igen kellemes meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a választható hadjáratok listáját. Nem kevesebb, mint kilenc különféle küldetés-sorozatnak vághatunk neki, ami – a Readme file alapján legalábbis – 84 különböző ütközetet jelent. Na, ezt már szeretem! Illetve szeretném, ha a szerzők vették volna a fáradtságot, hogy a különféle ütközetekhez különféle térképeket kreáljanak... Mikor már a harmadik hadjáratban köszön vissza Szingapúr jól ismert látképe, az ember önkéntelenül is jelzős szerkezeteket kezd faricgsálni az SSI-managment felmenőiről. Mondjuk a játék az efféle apró kellemetlenségek dacára is kellemes, de ezekre azért illett volna figyelni. Vissza a hadjáratokhoz: itt a szokásos USA vs. Kína viadalokon kívül akad néhány igazi nyalánkság is, úgymint az ENSZ békefenntartók vidám szibériai barangolása vagy a világhódító útra induló vietnami horda. Aztán vannak rövid hadjáratok, hosszú hadjáratok, közepes hadjáratok...egyvalami viszont nincs: könnyű hadjárat. Nehézség szempontjából a Peoples General valahol ott folytatódik, ahol a Panzer General II. véget ért. Különösen a Kínai Néphadsereg oldaláról idegesítő a játék, mivel a jenkik és csatolt perifériáik ezúttal is a totális légifölény birtokában háborúzgatnak, ami igen kínos tud lenni. Persze a másik oldalon sem teljesen rózsás a helyzet, mivel a susnyákból váratlanul előbukkanó, 18-ra feltöltött, elit gyalogoshadosztályok még a legnyugodtabb NATO-tábornokot is pillanatok alatt az ámokfutás szélére sodorják. Igazából nem is a győzelmek kivívása jelent a Peoples Generalban problémát, hanem egységeink életben tartása. Elég egy pillanatra légvédelem nélkül hagyni a diadalmasan előretörő páncélosékeket, s pillanatokon belül előbukkan néhány helikopter és vadászbombázó. Szintén undorító tud lenni, mikor az ellenfél könnyűgyalogsága szépen "átcsorog" arcvonalunkon (esetükben nem számít, hogy áll-e ellenfél a szomszédos mezőn), s lerohanja a békésen lődöző tábori tüzérséget. Igaz ugyan, hogy a következő körben rút sorsra jutnak Ramboék, de a veszteség ettől még igen fájó... Természetesen a Peoples Generalra is igaz, hogy a brilliáns győzelmeket extra presztízspontokkal és (sajna nem túl gyakran) ingyenes kísérleti egységekkel honorálja a főhadiszállás. Mi több, egy-egy stratégiai célpont különösen gyors elfoglalásáért egyéb jutalmakat is kiutalnak szerény személyünknek, úgymint extra légitámadásokat és fejlettebb egységeket. A gond csak annyi, hogy a brilliáns győzelmek kivívása ugyancsak embert próbáló feladat, mivel a gép ezútal jóval ügyesebben mozgatja csapatait, mint a General-sorozat eddigi részeiben. A szorongatott városokból a gaz A.I. sokszor kivonja csapatait, hogy a csatatér egy másik pontján ellenlökésekkel kedveskedjen az előretörő ékeknek. Egy emberi ellenféllel persze még mindig nem ér fel a gép, de azért a fejlődés határozottan érezhető. Egyébként a gép gyakori csapatmozgatásai miatt érdemes a forgalmas útvonalak környékén állomásoztatni egy-két gyalogos illetve felderítő egységet, mivel ezek kirobanó meglepetésben részesíthetik a gyanútlanul utazgató ellent.

DICSŐ HADAINK

Ami a főbb kategóriákat illeti, túl sok változásra senki ne számítson – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpke 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, viszont a légvédelem és tüzérség fontosabb a végső győzelemhez, mint valaha. A légvédelem eredendően két részre osztható (sajna a játék nem oszt, úgyhogy érdemes alaposan áttanulmányozni a statisztikákat, hogy megtudjuk, épp mit is szándékszunk venni), úgymint hagyományos és tábori légvédelemre. Az előbbi úgy 7-10 mező távolságra is eldurrogtat, viszont mozgás után nem igazán cselekvőképes – őket tehát szépen pakoljuk szét az arcvonal teljes hosszában és időnként tologassuk előre. A tábori légvédelem jóval szerényebb lőtávval és támadóerővel büszkélkedhet, viszont menetből is képes támadni – így a magára valamit is adó páncélosékek nélkülözhetetlen

PEOPL
GENER



Szöul nemzetközi összefogás (talán a IV. Internacionálé) eredményeképpen megmenekült az észak-koreai hadsereg további élelembeszerző akcióitól

KÍNÁNAK TA

résztvevője. Kis szerencsével egy kör alatt múltidőbe teheti az óvatlan helikoptereket (lő egyet az ellenfél körében, lő egyet a saját körében, az esetleges túlélőket pedig kivégzi egy jól irányzott légicsapás).

Hasonló a felbontás a tüzérségnél is, bár itt a különbség csak a lőtávolságban és a páncélzatban jelentkezik. Ez utóbbi amúgy abszolút nem mellékes, mivel az ellenséges arcvonalak mögött sunnyogó nehézlövegek különös előszeretettel ritkítják tüzérségünket, a légierőről nem is szólva. A gyalogságnak viszont ugyancsak elkél némi tűzkíséret, így a távolból durrogató tüzérségen kívül néhány önjáró löveget sem árt összeszedni.

Ami a légierőt illeti, itt már komolyabb változások történtek: ugyanis megszűnt. Illetve nem szűnt meg, csak épp nem mi irányítjuk közvetlenül – a Panzer General légimarsalljai kénytelenek beérni néhány harci helikopterrel. Légitámogatást persze bármikor kérhetünk, ilyenkor egy meghatározott mennyiségű (s körről-körre csökkenő) légitámadás-pontból gazdálkodhatunk. Összesen négy különböző légitámogatást kérhetünk: felderítő-repülést, légelhárítás-elleni bevetést, közvetlen légifedezetet egy hexa környékére valamint légicsapást. Az első opció alighanem magáért beszél, bár az ellenfél légvédelme természetesen a felderítő-repülőket sem kíméli, úgyhogy nem árt némi óvatosság. A légelhárítás-elleni támadás igazi "visszanyal a fagyi" lehetőség, mivel az ellenfél légvédelmi egysége ilyenkor erejének csak töredékével harcol, míg vadászbombázóink aratnak. A gond csak az, hogy a környéken állomásozó egyéb légvédelmi egységek épp oly eredményesen lövik repülőinket, mint eddig. A rutinos tábornok urak épp ezért mindig egymás hatótávolságán belül hagyják a különféle légelhárító lövegeket/járműveket, mivel időnként a gép is megpróbálkozik efféle sportszerűtlen akciókkal. A közvetlen légifedezet a lehető legveszélyesebb akció: ilyenkor légierőnk állandó felügyelet alatt tart egy mezőt, s minden közelbe merészkedő (2 mező) támadóra csapást mér. Ez eddig jól hangozhat, ám: a) az ellenfél tábori légvédelme különös előszeretettel vadássza le az egy helyben rostokló gépeket, b) mivel a legtöbbször mi vagyunk a támadó fél, a dolog abszolút nem éri meg a kockázatot. S végezetül ott van a légitámadás soha vissza nem térő lehetősége – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár. Egyébként nem árt légierőnket féltő gonddal óvni az ellentől, mivel az elvesztett gépek igen kártékony hatással vannak légitámadás-pontjainkra – szóval a kamikaze bevetésekért hosszú távon igen nagy árat fizethetünk.

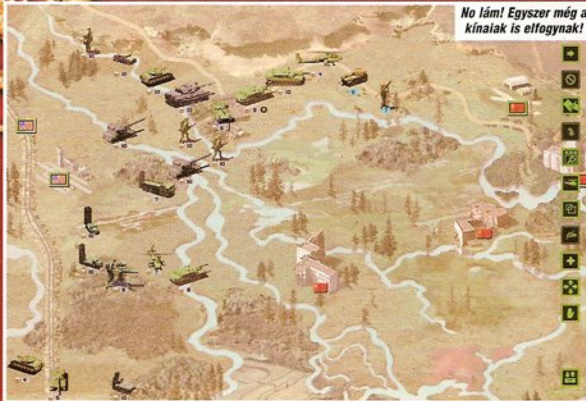
A légierő kapcsán még érdemes megemlíteni az "Air Superiority" mutatót, ahol is megszemlélhetjük, épp ki birtokolja a légifölényt (s természetesen azt is, hogy mekkora ez a légifölény). Mondjuk legtöbbször csak az a kérdés, hogy az amik épp 80 vagy 90%-os fölényben vannak, mindazonáltal a kellőképp paranoiás lelkek az ütközet előtt akár "vehetnek" is egy keveset presztízspontjaikból. Érdekes lehetőség, de én figyelő szemeimet valahogy mindig inkább a páncélosokra vetettem... A légifölény igen nagymértékben befolyásolja, hogy mennyi légitámadás-pontból gazdálkodhatunk, de meghatározza a helikopterek gyorsaságát is. Magyarán az ellenfél vadászgépei elől laposkúszásban bujkáló Hokumok kevésbé gyorsan közlekednek a csatatér felett, mint az állandó védőkíséretet élvező Apache-ok.

Hopp, nem szóltam még az utánpótlásról, holott ez úgyszintén változott a Panzer II-höz képest. Harc közben például csapataink feltöltése teljesen ingyenes, ám az újonnan jöttek rendkívül leapasztják az egység tapasztalatát. Elit utánpótlást "természetesen" nem kérhetünk, viszont egy új csapat megvételekor meghatározhatjuk, hogy mennyire legyenek "elitek" a fiúk. Az elit csapatok utánpótlása mindig veterán katonákból áll, így nem vesztik el a véres harcokban szerzett tapasztalati pontjaikat – csak épp az áruk is jóval magasabb.

Zárszóként megemlíteném még a kiegészítő képességeket is, amiket épp úgy vásárolhatunk meg csapatainknak, mint az előző részekben a járműveket a gyalogság számára. A helikopteres kisegítő csapatoktól az extra légvédelmen át egészen az utászokig terjed a skála, az efféle kiegészítőkkel alaposan megtuningolhatjuk dicső seregünk ütőerejét.


Dicső hadaimnak valóban ékessége ez a páncélosok. A középen figyelő Leopard személyzetének nagypapája pedig már járt is erre a Panzer Generalban


Óh, a napfényes Szibéria! Páncélosaim bundabugyit vételeznek, és indulunk is!


No lám! Egyszer még a kínaiak is elfogynak!



MÉLTÓ UTÓD

Alig hiszem, hogy a fenti kijelentéshez túl sokat hozzá lehetne fűzni: aki a Panzer General és népes kompániája előtt kellemes órákat töltött el, az aligha fog a Peoples Generalban csalatkozni. Egetrengető újdonságokra ugyan ebben a játékban sem leltem, ám a maga műfajában még így is a legjobbak közé tartozik. Kár is tovább ragozni a témát: a megszállott stratégák számára kötelező darab, ám a mezei halandók inkább a Populous 3. felé kacsingassanak...

T.J.

people's general

Mindscape/SSI

http://www.peoplesgeneral.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 8xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videókártya, Win95

A Panzer General még Tigrisek nélkül is élvezetes darab

88%

HEPE ÉS HUPA
Buggy

Nem tudom, egyesek miből gondolják, hogy aki rádió irányítású kocsival akar játszani, az egy PC előtt fog ücsörögni – de mindegy, ezt most inkább ne firtassuk. Tegyük fel, hogy vannak ilyen emberek; márpedig ha ebből indulunk ki, akkor egészen biztosan lesznek, akik lecsapnak a Gremlin-féle Buggyra.



Egy rejtett átjáró, mosolygós gumilabdával, aki vidáman kilapítja az arra gördülőket

Ez a játék elég távol esik attól, amit hagyományos értelemben autóversenynek szoktunk nevezni: sem az autók, sem a pályák nem olyanok, mint egy komoly versenynél. Ezúttal játékautókat fogunk irányítani, és ez nem csak abból derül ki, hogy egy antenna fityeg minden egyes kocsi hátulján; a járgányok teljesen másképp viselkednek, mint az igazi társaik. Fürgén bukdácsolnak, eszeveszettül rugóznak, iszonyatosakat ugratnak, és persze sosem törnek össze.



Bonus Area!!! Phantom Dash

A versenyek tengerparton, mezőn, vagy épp egy modern városban zajlanak – mint az a felsorolásból is érezhető, a pályák is mesterséges hangulatot árasztanak.

A játék "menüje" szintén nem mondható szokványosnak. Miután kiválasztottuk a buggynkat, rögtön egy folyosóra kerülünk, s a kocsit irányítva válogathatunk az üzemmódok közül. A folyosóról teleportok repítik a játékost a megfelelő üzemmódokhoz: a két különböző nehézségű Challenge módnál három másik buggyval vehetjük fel a versenyt, az ún. Track Attack mód pedig egy egészen érdekes lehetőség a pályák felderítésére. A pályák bejáratai egy gyűrűs elrendezésű labirintusban helyezkednek el: középen van az állásmentés kabinja, s körül helyezkednek el – kifelé haladva – az egyre nehezebb helyszínek. (A kimentett állást visszatölteni a főmenü Load parancsával lehet.) A játék 17 pályája több csoportra van tagolva, mely csoportok között az átjárók csak akkor nyílnak meg, ha a korábbi szinteken már mindenhol megszereztük az aranyérmet. Miközben nyitogatjuk a pályákat, mellesleg új buggykat is kapunk. (Menet közben bármikor válthatunk kocsit – ehhez is van egy külön teleport.)


Egészen sajátos "menü" a pályaválasztás labirintusa

Az első dolgunk tehát, hogy feltárjuk az átjárókat. Ahhoz azonban, hogy mindenhol elsőnek érjünk célba, nem csupán a pályák vonalát kell megtanulnunk, hanem a futamok közben felbukkanó kapuk használatát is. Minden egyes színes kapu – ha áthaladunk rajtuk – egy adott színű ikont villant fel a játéktér aljánál, s ezeknek az ikonoknak a segítségével extra energiákat mozgósíthatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbó lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig félrelökhetünk bárkit az utunkból. Ezen a két dolgon kívül van még időkimerevítés, aminél elhúzhatunk a többiektől; vastagabb kerékabroncs, ami növeli az úttartást; szellem mód, melynél átmehetünk az üvegeken; és végül kopter mód, minek hatására az autónk a magasba emelkedik. Az utóbbi extrákhoz már több szín szükséges, ám a sorrendet nem nehéz megfejteni, ugyanis az első szín aktiválása után a gép mindig egy villogó ikonnal jelzi, milyen kapun kéne következőnek átmennünk. (Gyakorlatilag tehát csak annyi kódsor van, amennyi szín, vagyis – az egyszerűség kedvéért – a kezdő színekhez lehet társítani az extrákat.) Ha egy új kódsort akarunk kezdeni, és a régit törölni akarjuk, az Altot lenyomva (egyes játékos esetén) törölhetjük a már aktivált színeket.



Az extra méretű pacskerokkal ingoványos talajra tévedve sem csökken az észvesztő sebesség

Új játék indításakor (New Game) a Track Attack mód teleportja még zárva van, s majd csak az első három pálya teljesítése után nyílik ki. A kettes számú Challenge mód még később tárul fel: csak miután az elsővel már teljesen végeztünk. A különböző módokban a színes kapuk más-más elrendezésben lesznek – mellesleg a nehezebb Challenge módban még néhány új pálya is akad. A Track Attacknél egyáltalán nincsenek ellenfelek, pusztán az időt méri a gép. Azonban nem is annyira az idő a lényeg, mivel ennél a módnál inkább a titkos átjárók felderítése a cél. Új átjárókat, mellékutakat, sőt teleportokat tárhatunk fel, melyek révén új helyszínekre juthatunk, s új titkokat találhatunk. Az ilyen bejáratokat általában rejtett kapcsolók, esetleg speciális kapuk nyitják, szóval a felkutatásuk nem kis fejtörést tud okozni...



Tengerparti csendélet: balról Hepe, jobbról Hupa

Hát kérem ilyen játék ez a Buggy. Nem mondhatni, hogy tucattermék, de azt sem, hogy valami kiemelkedő alkotás. A program ugyan felhasználja a 3D-kártyák tudását, és tulajdonképpen van benne minden, ami kell – még osztott képernyős és hálózati (network) játék is –, de mindezek ellenére mégsem áll szándékomban ódákat zengeni róla. A mesterkélt helyszínek és a színpompás autók valahogy nem nyerték meg a tetszésemet, az újfajta üzemmódnak meg végül is nem sok értelmét látom. Mivel durva negatívumot tehát nem tudok megemlíteni, egyetlen szóval fogalmazom meg a véleményemet: unalmas.

Vári Zoltán

buggy

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE	BONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy átlagos autóverseny néhány érdekes, de értelmetlen újítással

71%

CINKELT LAPOK

KLINGON HONOR GUARD

A cheateket a Tab megnyomása után adhatjuk meg:

ALLAMMO	– maximális lőszer
BEHINDVIEW 1	– külső nézet be (0-val ki)
FLY	– repülés (kikapcsolás: WALK)
GHOST	– át lehet menni a falakon
GOD	– isten mód
HIDEACTORS	– eltünteti az összes szörnyet, fegyvert és tárgyat
INVISIBLE 1	– láthatatlanság (kikapcsolás 0-val)
KILLALL <szörny>	– kiirtja az összes <szörny> nevű szörnyet
KILL PAWNS	– kiirtja az összes szörnyet
SLOMO <szám>	– sebesség beállítása (normál: 1)

REDJACK

A történet elején tehát hősünk szirti sas módjára fészkel a tengerparti sziklán, és álmodozva mereng a kezében tartott palackban levő hajóra. Amíg a készítők listája lepereg, vegyük utunkat a falu irányába, és térjünk be az első, jobb kéz felől eső házikóba, a Dove család rezidenciájára. A bokrok között a derék arab nindzsa hűséges árnyként követi lépteinket, és ha elég sokat tekergünk az erdőben, méretes szablyájával szépen fel is arabol, akarom mondani: darabol. Nickék házában a belső szobából hamarosan előkecmereg a mi kedvenc bátyuskánk, és rövid csevely veszi kezdetét némi családi problémákról: míg mi nyugodtan lófrálunk ide-oda, ő keményen dolgozik a ház körül. Ettől függetlenül asszonypajtás lelépett a kováccsal. Szerinte épp itt az ideje, hogy beálljunk valahova dolgozni. Ideális munkahely lesz például az öbölben horgonyzó kalózhajó, amelynek kapitánya viszont a söntésben horgonyzott le. Bár nem világos az összefüggés, hogy ugyan mitől jönne vissza az asszonykája, ha mi felcsapunk kalóznak, de mindegy – ebből nem csinálunk családi botrányt.

A falu főterén (lévén ez az egyetlen tere) találjuk Üllő úr, azaz a kovács műhelyét. Szerinte ugyan a tökéletes karrier nem a kalózé, hanem a kovácsé (már csak azért is, mert a lányok a nagydarab, büdös fickókat kedvelik a legjobban), mindenesetre annyit megtudunk tőle, hogy a bárban vidámkodó kapitány megrendelt tőle pár komplett fegyvergenerált, valamint enyhe féltékenységgel a hangjában azt is közli, hogy Elizabeth beszélni szeretne velünk. Volt sógornőnk kicsit arrébb álldogál. Természetesen ő is a családi szennyest húzza elő: kedves papája nagyobb pénzösszeget vett kölcsön, majd a visszafizetés helyett inkább úgy döntött, hogy megtér Teremtőjéhez. A gonosz hitelezők most tőle akarják visszakapni a pénzüket, ráadásul adómentesen. Sajnos egyetlen vagyontárgya a ház, ahol idáig lakott. A MI házunk. Így tehát egyetlen reménye már csak abban van, hogy beállunk kalóznak és vagyonos emberként visszatérve kisegítjük némi összeggel. (Korrekt baba: vagy adjunk neki pénzt, vagy elárverezteti a házunkat.) Egészen "véletlenül" zűrös előéletéből valahonnan ismeri a kalózkapitányt, aki momentán munkaerőhiányban szenved, utolsó útján ugyanis munkahelyi baleset érte a legénység néhány tagját.

A tér túloldalán az enyhén félnótás halkupeccel csevegetünk egy sort a halfejek lecsapkodásának szépségeiről, a mólón pedig találkozhatunk a hajóra rakodó legénységgel. Bone igen kötözködő hangulatban van ("büdös kis szemétládának" titulál bennünket), ami egyaránt köszönhető annak, hogy már vagy két hete nem rabolt ki senkit, valamint Elizabeth sógornőnk nem volt fogékony férfiúi bájaira. (Ezzel egyébként nyilván egyedül van a játékban.) Bone apóval akár össze is akaszthatjuk a bajszot, mert mielőtt miszlikbe aprítana bennünket, közelebb lép Cross, a tetovált néger időjós, és figyelmezteti, hogy a kapitány le fogja csukatni, ha brit polgárokat inzultál. Crossnak szimpatikusak vagyunk, és szeretné, ha beállnánk hozzájuk, de ehhez csak annyi tanáccsal szolgál, hogy ne soha ne fordítsunk hátat Bone-nak.

Most már épp itt ideje, hogy meglátogassuk a falu végi kurta kocsmát, illetve benne a kalózok főnökét. Justice kapitány sajátos szőrzete alapján már ismerős lehet az introból: egykoron a Brethren tisztjeként szolgált Redjack kapitány alatt. Justice kapitánynak első számú problémája az, hogy Lyle nevű tengerésze valahol eltűnt a szigeten. A másodikról már értesültünk, és ezen segíthetünk is. Kalóznak viszont nem vesznek fel akárkit: szakmunkás bizonyítvány ugyan nem szükséges, kard és a vívásban való jártasság viszont igen. A kalózmesterség legalább olyan veszélyes, mint az öbölben úszkáló cápa, tehát némi kurázsiról is tanúbizonyságot kell tennünk. Az erkölcsi bizonyítvány helyi változata úgy fest, hogy múlt időbe tesszük a fentebb említett cápát és erről valami tárgyi bizonyítékot is bemutatunk. Mindezt napszálltáig, mert a közelgő vihar elől a kapitány szeretne mielőbb elhajózni.

Mielőtt visszatérnénk a faluba, vegyük magunkhoz a söntés mögötti sufniból a patkányméreggel teli üveget. Bolondos halkupec barátunk szerint a kard beszerzésének ideális helye a kovács, de pacifista lévén nem tud segíteni bennünket a vívás művészetének elsajátításában. Cápaügyben viszont otthon van, mert rendkívül utálja őket: mindig a legjobb halakat zabálják fel. Kaphatunk tőle egy vödör halfejet, ami ideális eszköz egy cápa figyelmének felkeltésére. A kovácsnál lehangoló infok várnak: egy új kardot egy hét alatt szállít le, mára már egy élesítést sem tud bevállalni. Cápavadásznak sem tud ötletekkel szolgálni: egyszer ugyan lebirkózott egy krokodilt, de az azért egészen más műfaj... Kard beszerzésének helyéül viszont melegen ajánlja a világítótorony alatti egykori kalóztanyát. Irány tehát a torony, a móló mellett.

A sarokban levő csapóajtón ereszkedjünk le az alagsorba, ahol egy ódon ládában egy komplett túlélő felszerelés vár bennünket: egy kard, egy pisztoly, valamint egy levél a távoli múltból. Szerzője bizonyos Jack Redding, aki akkor épp 11 éves volt, telve tervekkel miszerint ő lesz a tengerek legrettegettebb kalóza, aki kirabol mindenki, megöl mindenkit és levágott fejekkel díszíti hajóját – ez különösen vonatkozik azokra, akik betörnek a tanyájára. Az utóiratban még kifejti, hogy ne piszkáljuk a cuccait, valamint jobb kerülni a nőket. Kalóztanyához kalóz is dukál: mihelyt lecsukjuk a láda fedelét, meg is jelenik egy szimpatikus darabjuk. Őt is munkahelyi baleset érte, és már egy jó ideje itt "lábatlankodik". Egykoron a Brethren tagja volt és hosszú történetbe kezd Redjack kapitányról, ami némileg kiegészíti az introban látottakat. Miután vidáman magukhoz szólították Cartagena városában a kincset, csapdába ejtették őket a spanyol gályák. A szajrét ugyan sikerült megmenteni, de a legénységből csak tizen tudtak partra evickélni egy lakatlan szigeten, a súlyosan sebesült Redjackkel. Mielőtt végképp lehunyta a szemét, elátkozta a kincset, és úgy végrendelkezett, hogy temessék el a szigeten, hogy örökké láthassa félig elsüllyedt hajóját, és találják meg az árulót. Tizennyolc év elteltével a Testvériség újra egyesülni fog. A Brethrenből viszont már csak nagyon kevesen maradtak, hogy ezt megtegyék. Ennyi a történet, mehetünk cápára vadászni.

Erre tökéletes hely a félreeső kis öböl, pont szemben Nicholasék házával. (Továbbmenni az erdőben még mindig nem túlzottan egészséges foglalatosság.) A parton találkozunk az éhes, szomjas, valamint mezítlábas Lyle alkalózzal, akit már szintén láttunk egy videóban – akkor még tüzérként. Elsőre ő is meglehetősen gorombának tűnik az erre settenkedőkkel: először szét is akarja rúgni megfelelő testtájunkat, de aztán a sötétség miatt úgy dönt, hogy elnapolja ezt az inzultust. Szomorúan hallja, hogy nincs nálunk kaja, azt viszont örömmel, hogy a kapitány már csak rá vár, hogy kifuthasson. Cápavadászathoz kölcsön fogjuk venni Lyle koma csónakját. Az öböl közepére evezve felfedezhetjük, hogy a halfejeken kívül egy csónak is kiválóan alkalmas a cápa figyelmének felkeltésére, aki igen vidám ebédet rendez a csónak egykori utasaiból. Miután visszatöltöttük az utolsó állást, célszerűbb lesz előbb ízesített csalit készíteni (a ládát kinyitva öntsük a mérget a halfejes vödörbe), majd mihelyt csónakba szálltunk, hajítsuk is be a vízbe. Ez a menü kicsit megfekszi a cápa gyomrát, mert mire visszaevezünk a partra, addigra már a fövenyen pihen. Sajnos fotóapparát momentán nincs nálunk, így tehát a sikeres cápavadászatot egyik fogával kell majd a kapitánynak bizonyítanunk. Ahogy visszasétálnánk az öbölből az erdei útra, hirtelen elénk pottyan morcos követőnk, hogy főnöke parancsa szerint felszabdaljon bennünket. Kardja végső csapásra lendül...

... de szerencsére megjelenik a derék Lyle, és hárítja a vágást. A fekete burnuszba csavart bérgyilkos ezen igen meglepődik, majd a nindzsák jó szokása szerint eltűnik egy füstfelhőben. Lyle igen szórakoztatónak találja, hogy az utóbbi időben egészen átnedvesedett a gatyónk, mindazonáltal fogalma nincs, hogy vajon miért mászkálnak utánunk is azok a bérgyilkosok, akik Blackbeard nevű komája után szaglásztak. Talán célszerű lenne szerezni egy kardot, és megtanulni megvédeni magunkat... Üres perceiben ő szokott vívóleckéket adni, csak az a baj, hogy ő most roppant szomjas, márpedig józanul fáj a feje és nem szeret vívni. Ha viszont hozunk neki egy korsó sört a kocsmából, akkor esetleg kikupál bennünket. Uccu neki, vegyünk a bárban egy pint ale-t. Miután odaadtuk neki, mehetünk a mólóra tanulni tőle. Jön egy kis ügyességi rész.

A harc három elemét kell megtanulni. Első a hárítás. Lyle szerint az ellenfél szemét kell figyelni, mert abban benne van minden – lévén ebben a játékban mindenki nemcsak foghíjas, de kancsal is, én inkább azt javasolnám, hogy azt figyeljük, honnan akar vágni, és az egeret úgy mozgassuk, hogy a pengénk keresztezze az ellenfélét. A második lecke a támadás: az egérrel mozgatjuk a kardot, és a kattintással oda vágunk, ahova a pointer mutat. A harmadik lecke igen elmés darab: Lyle rumosüvegeket hajigál felénk, és a kurzorgombokkal kell ide-oda hajolgatni előlük. Ha nem nyomjuk egyik gombot se, Nick visszaugrik középre. (Egyébként ez a legidegesítőbb lecke.) Ha valamelyik leckét a vízben végezzük, akkor már eleve elrontottuk, de célszerű lesz addig gyakorolni mindegyiket, amíg Lyle "átkozottul jónak" nem minősíti a teljesítményünket. Ezek után a Let's Fight ponttal "éles" harcra hívhatjuk ki, ami egyben vizsgaként szolgál. Ha Lyle elégedett az eredménnyel, azt úgy jelzi, hogy a kapitányhoz küld bennünket felvételre. A bárban mondjuk a kapitánynak, hogy elhoztuk a cápa fogát és megküzdöttünk kardunkkal a vitéz Lyle komával. Máris a legénység tagjai közé tartozunk, és a hajó azonnal felszedi a horgonyt...

A fedélzeten első dolgunk egy apró formaság: hűséget kell esküdnünk a kapitánynak, aztán körbesétálhatunk. Cross kollégával, a néger meteorológussal elmés beszélgetést folytathatunk a különféle mágikus történésekről, például arról a ronda felhőről, ami minden bizonnyal csekélységünket követi. Külön felhívja a figyelmet földijére, az Ezraile nevű jósnőre, aki rokon szakmában dolgozik: ő nem az időt jósolja, hanem a jövőt. Hamarosan találkozhatunk vele Port Royal kikötőjében. A tatfedélzet aljában posztoló Bone még mindig nem rajong értünk különösebben, vele szemközt viszont megismerkedhetünk a legénység új tagjával, "Sullivannel". Az idézőjel természetesen annak szól, hogy Sullivan nem is annyira Sullivan, mint inkább Anne – vagyis egy ifjú hölgy, álruhában (csodálkoztam is volna, ha a játék szerzői nem intéznek nekünk egy partnert valahonnan). Mivel a lány roppant jóképűnek talál bennünket, fel is fedi a titkát, meg azt, hogy Bone nem szeret bennünket. Ez eddig sem volt különösebben nagy titok, az viszont új fejlemény, hogy jóakarónk a kifutás előtt felcsempészett a hajóra Blackbeard bérgyilkosaiból kettőt, továbbá Bone a kapitányt is meg akarja ölni, nemcsak bennünket. (Illetve – mint hamarosan kiderül – mindenkit meg akar ölni. Korrekt ürge: minek annyit lacafacázni?) Mint a nála levő levél is bizonyítja, szegény Annának szintén nehéz gyermekkora volt, mert mamája nem túl jól választott férjet magának. Talán ennek köszönhető, hogy beleszeretett egy másik úriemberbe, aminek Anna lett a következménye. Sajnos a kedves mama egy balesetben elhunyt, így Anna most az igazi apját keresi, és a jövedelmezőség mellett ezért is állt be álruhában kalóznak. A többiek ugyan felkötnék a legmagasabb árbocra, ha megtudnák, hogy nő, de ez nem zavarja. Elsősorban bosszút óhajt állni, ha pedig eközben marad szabad ideje, segíteni is fog nekünk. Az első fedélzeten Lyle-lal szintén érdemes hosszan (többször) beszélgetni, lévén a Brethren egykori tagjaként hosszú történeteket tud mesélni Redjackről és vidám kompániájáról. Igaz, ezek az utóbbi időben jelentősen megfogyatkoztak (néhány bérgyilkos eltakarította őket, és levágta az egyik karjukat) – a már eddig megismerteken kívül már csak Blackbeard kapitányt ismeri. Ő a példaképe, és minden vágya egyszer a parancsnoksága alatt

MISSING IN ACTION

A játékban az F1 megnyomása után egyaránt adhatunk meg cheateket a Mission Roomban vagy játék közben:

Mission Room:

MIA LEVEL	– az összes lehetséges küldetés választható
MIA MEDAL FULL	– az összes kitüntetés (a Medal nagy M-mel!)
MIA GOTO <szám>	– küldetés kiválasztása sorszám szerint

Játék közben F1:

MIA DOG	– isten mód
MIA SCORE	– eredmény
MIA PUPPY	– örökélet be/ki
MIA DAVE	– örök lőszer

szolgálni. Miután mindenkivel kicsevegtük magunkat, újabb leckét veszünk a kalózéletből, ezúttal tüzérségit. A Lyle melletti ágyúval el kell süllyesztenünk négy célhajót, valahogy hasonlóképpen, mint a Monkey Islandben. Minden hajót kétszer kell eltalálnunk. A tréning végeztével menjünk a kapitányhoz, akit ekkor már a kabinjában találunk. Justice főnök szintén mesél még egy-két sort a Brethrenről, kifejezi aggodalmát az utána mászkáló bérgyilkosok ügyében, továbbá jelzi, hogy a navigációtól kezdve még egy csomó dolgot meg kell tanulnunk. Erre most még nem lesz szükség, mert az út további részéről és a kalózélet szépségeiről a videóból értesülünk, és a hajó nemsokára befut Jamaica fővárosába, Port Royal kikötőjébe.

A CD-csere után a kapitány másnap reggelig mindenkinek kimenőt engedélyez, sőt, még odaadja nekünk az óráját is, hogy pontosan visszaérjünk tízre. Hát ez rendes gyerek. A legénység többi tagja némi mulatásra biztat, leszámítva természetesen Bone komát, aki megsúgja, hogy ő is ismeri ám "Sullivan" titkát, és be fogja köpni a többieknek. Alkalmasint már tényleg fejbe kéne ütni ezt a fickót. Mivel ennek még nincs itt az ideje, nézzünk szét a városban. Találunk egy csomó angol katonát, egy mérges kis embert a börtön előtt, aki nem szereti a kalózokat, és természetesen Ezraile, a néger jósnő irodáját a sikátor végében. Az üveggömbjén keresztül különféle jóslatokat kapunk a nem túl rózsás jövőnket illetően: ha nem látná, hogy vele szemben üldögélünk, azt hinné, hogy már halottak vagyunk. Egyébként meg ha meg akarjuk törni a minket sújtó átkot, akkor legcélszerűbb megkeresni azt, aki az átkot kimondta ránk – valamelyikünk szépen meghal. És az ügy el is van intézve. A "hasznos" tanácsok után még megnézhetjük a jövőt (vagy a múltat? ez nem világos még a jósnőnek sem) az üveggömbben: néhány spanyol hadihajó horgonyoz le Lizard Point kikötőjében, és látjuk, amint Elizabethet és Jake bácsikánkat elhurcolják a katonák, miközben a város szép csendesen porig ég... Ezraile azért valami jót is tesz velünk: átnyújt egy zöld és egy lila kotyvalékot tartalmazó üvegcsét, amelyben életadó orvosság van: ha harc közben Nick erejénél az üvegekre kattintunk, a lila gyógyítja a sebeit, a zöld pedig erőt önt bele a kardforgatáshoz. (Egy-egy harcban ugyan csak 2-3 töltet van bennük, de szerencsére minden újabb összecsapásra feltöltődnek.) A jósnő még egy kérdést engedélyez, aztán eltűnik egy füstfelhőben (ez egyébként többek érdekes szokása a játékban).

Visszatérve a sikátorba Justice kapitányba botlunk, aki gyorsan elhesseget bennünket, mert személyes találkozója van egy régi jóbarátjával. A "jóbarát" nemsokára meg is érkezik a légtérből két bérgyilkos képében. A kapitány belöki Nicket a sarokban álló hordók közé, és megpróbálja puszta kézzel felvenni a harcot, de az egyik janicsár a háta mögé kerül és keresztüldöfi a kardjával. A következő csapás után pedig diadalmasan emeli magasba a levágott kezet... Erre Nick ijedtében felborít egy hordót, és így kénytelen lesz ő is megküzdeni mindkettővel. Szerencsére külön-külön, ráadásul nem nagyon bírják a kiképzést, és előbb-utóbb eltűnnek egy füstfelhőben. Némi kellemetlenség következik: két strázsa és a gonosz kis prefektus rátalálnak a megcsonkított tetemre, és minket is felfedeznek a sikátorban. Kérhetjük mondjuk az ügyvédünket, vagy elmondhatjuk az igazságot is, egyikkel sem mossuk ki magunkat. Különösen azért nem, mert Bone személyében megjelenik egy "szemtanú", és mint Lanton Justice kapitány első tisztje tanúsítja, hogy mi öltük meg a kapitányt. A morcos prefektus ráadásul megtalálja nálunk a kapitány óráját is, amit mint tárgyi bizonyítékot azonnal le is foglal, minket pedig bekísértet a börtönbe.

A cellából elmés csevegést folytathatunk vele az előttünk álló fényes jövőről: csodaszép akasztás lesz másnap reggel a polgárok örömére, ami teljesen biztos – mióta a részeges elődjét kirúgták, azóta még senki nem szökött meg ebből a börtönből. Idővel elborul a kedve, és azzal fenyegetőzik, hogy ha nem fogjuk be végre a szánkat, akkor véletlenül ránk fogja az egyik muskétát, amikor véletlenül éppen elsüti. Forduljunk tehát a szomszéd zárka lakója felé, akit Jézusnak hívnak, és Jézus fia. (Patinás egy család.) Ezenkívül Cartagenából származó spanyol katona, aki az alkirály hajóján volt egykoron tengerész, és az alkirály parancsára részt vett Lizard Point feldúlásában. A legtöbb lakó bennégett a városban, de a mutatósabbakat magukkal vitték, hogy eladják rabszolgának. Szegény Jézust ugyancsak ártatlanul csukták ide, minden bizonnyal azért, mert valamilyen okból a spanyol katonák mostanában igen népszerűtlenek a brit gyarmatokon. Ha megígérjük neki, hogy kiszabadulásunk esetén magunkkal visszük, akkor még kiszedhetünk belőle pár információt, és mellesleg megjegyzi azt is, hogy a korsónkkal zörgetve az ablakrácson jelezhetünk az utcára. A korsót az asztallapot felhajtva találjuk meg egyéb evőeszközök társaságában, és valóban: mihelyt megkongatjuk vele a rácsot, megjelenik a felmentő sereg Anna személyében. Hozta magával a menekülő készletet is. Egy üveg rumot. Egy pisztoly ugyan jobb lett volna, de Anna szerint nem árt, ha az ember részeg, amikor akasztani viszik. Nagyszerű. Kár, hogy a rumot az éles szemű prefektus azonnal elkobozza tőlünk: az elítélteknek nem engedélyezett a pióka. Szóljunk neki, hogy szomjasak vagyunk, és máris fújja a választ, hogy Port Royal BTK-jának mely paragrafusának mely cikkelye mondja ki, hogy ez most már az ő rumja. Ettől egyébként ötletei is támadnak: letelepedik az asztalhoz, magába szólít jelentős számú kortyot, aztán édesdeden hortyog. Hajtsuk fel megint az asztallapot, a kanállal lazítsuk ki a falban az egyik követ, majd miután felvettük, hajítsuk a muskétásállvány felé. Egészen véletlenül az egyik muskéta leveri a foglár asztalára akasztott szöget, és – szintén egészen véletlenül – az pont a zárkánk elé hullik. Nem egészen véletlenül magunkhoz vesszük, és kiengedjük magunkat. Először is vegyük magunkhoz a holminkat tartalmazó ládát a sarokból, majd szerezzünk valami fegyvert: például a pisztolyt a prefektus asztaláról. Hm, ez utóbbi nem is olyan jó ötlet, mert hirtelen felrezzen részeg álmából, és ijedtében mellbe lő bennünket. Lépjünk le inkább az ajtón. Hm, újabb rossz ötlet: most az ajtó előtt álló strázsa lő mellbe minket. Egyébként is megígértük szegény spanyolnak, hogy magunkkal visszük, ha sikerül meglógnunk. Mielőtt kimennénk tehát beszéljünk vele, és engedjük ki a zárkából. Az őr így őt fogja mellbelőni (bocs, Jézus, igazuán nem is gondoltam volna...), mi pedig megkezdjük a kitörést a városból. Nicholas kardot és pisztolyt ránt (mondtam, hogy hozd a ládát is!), és egy újabb akciórész következik: az itt-ott felbukkanó katonákat kell lepuffogtatnunk három felvonásban. A golyóval nem kell takarékoskodni, ellenben nem árt nemcsak jobbra-balra, hanem néha felfelé is nézni. (Egyébként ennél a résznél nincs kinn a sérülésjelző, szóval lehet, hogy nem is lehet meghalni – mindenesetre nem árt még a börtönben menteni egyet.) A menekülési manőver három felvonásból áll, és mihelyt túlvagyunk rajta, Justice kapitány morcos legénységébe botlunk. Bone egy akkora jobbhorgot ver a képünkbe, hogy rögtön elsötétedik előttünk a világ...

A nyílt tengeren térünk magunkhoz, a főárbochoz kötözve. Justice kapitány jobblétre szenderültével az első tisztből kapitánnyá avanzsált Bone bejelenti, hogy a rögtönítélő bíróság azért gyűlt össze, hogy kötél általi halálra ítéljen bennünket, és egyből ki is nevezi magát bírónak. Crossnak nem tetszik a jogszolgáltatásnak ez a kissé egysíkú volta: ha Bone egyben vádló is, akkor inkább ő, az avatott meteorológus lesz a bíró. Bone felsorolja bűneinket: lopás, dezertálás, és szeretett kapitányunk meggyilkolása. A kedves kis Anne megpróbál védelmébe venni bennünket, de Bone a bűnlajstromunkhoz még azt is hozzáteszi, hogy tudtunk Anne titkáról. Lyle ezen nagyon röhög: mindig is tetszettek neki "Sullivan" lábai, és ez kissé olyan furcsa érzés volt neki... Mindenesetre nem hiszi, hogy megöltük volna a kapitányt, és egyébként sem hajlandó Bone parancsnoksága alatt szolgálni. Bone koma ragaszkodik az akasztáshoz, de Lyle és Cross úgy dönt, hogy megkönyörülnek rajtunk: Anne társaságában vízbe hajítanak bennünket egy lakatlan sziget közelében. (Kicsit ugyan soványka, de azért csak eltelik majd az idő...)

Miután Annuskával kiörvendeztük magunkat, hogy ezt is megúsztuk (a szó szoros értelmében is), ugorjunk el a fövenyen odébb álldogáló deszkaládához. Igaz ugyan, hogy a lakat zárva van, de valaki előzékenyen nekitámasztott egy pajszert. A ládából egy hatalmas fúvóka (most még nem látszik, hogy az, de majd később kiderül róla), valamint egy levél kerül elő, miszerint a láda tulajdunosa egy muzeológus, aki véletlenül tévedt hajójával erre a lakatlan szigetre. Megdöbbentő felfedezést tett: a szigetet egyszer valamikor azték indiánok lakhatták, rájuk utal a parton emelkedő templomerőd, ahol egy igen vérszomjas, a görög mitológia és a tengerészmesék Krákjához (hatalmas polipszerű állat, rengeteg karral) hasonló istennek emelt oltárt találtak. A fellegvárhoz valószínűleg a vulkánon keresztül lehet eljutni, de oda még robbantással sem lehetett behatolni. Vajon hova lett az expedíció?...

Az említett templomerőd ajtaja még zárva van, így tehát vágjunk keresztül az erdőn a vulkánhoz. Most átmegyünk egy kicsit Indiana Jonesba. Az első akadály egy kis kőhíd lesz, amelyen átsétálva első lépésünknél egy nyílhegy süvít el az orrunk előtt. A második lépésnél érkező már szépen megpihenne a nyakunkban, tehát előbb ki kell kapcsolnunk ezt az analóg biztonsági berendezést. A feladat roppant bonyolult: a híd elején levő totemoszlopon úgy kell forgatnunk a két fejet, hogy a csukott szájúak legyenek rajta. A bejáratot egy hatalmas gránitdarab torlaszolja el, kinyitásának a módja a mindkét oldalán megtalálható elmés logikai feladvány lesz. Nick a sziklafal bal oldalára áll, Anne pedig a jobbra, és gyémántokat pakolgatnak ki (kattintás a személyre), illetve be (kattintás a panelre) a sziklafalon levő, öt emelet magasságban elhelyezkedő lyukakba. Minden egyes kiszedés/berakás a gyémánt színének megfelelő szinttel emeli fel a sziklaplatót, amelyiken állnak, abba az irányba, amerre utoljára haladt (a zöld egyet, a kék kettőt, a vörös hármat). Ha a plató az alsó vagy felső szintre ér, a haladási irány megfordul. Kicsit bonyolultan fogalmaztam, de a gyakorlatban elég egyszerű a dolog (nem a kirakás, a működés). Ha Annánál érdeklődünk, akkor felhívja a figyelmet a kőhíd felett levő táblára – ott van rajta a helyes kombináció. Itt is van egy:

Miután hosszas liftezéssel kiraktuk a nyitókódot, bemehetünk a vulkán belsejébe. Anna inkább nem jön: ő tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül, majd a csúcson fog várni bennünket. A vulkánban megint egy akciórész jön, a Frogger után szabadon: a le-fel mozgó sziklatömbökön át kell ugrálni a túloldalra. Egyes sziklatömbök nem mozognak, azokon nyugodtan meg lehet pihenni. Kis kellemetlenség, hogy először meg kell csinálni az utat a szemközti ajtóhoz. Ez úgy történik, hogy balra indulva elszökdécselünk a jobb oldali fal melletti (kábé a láva közepén) fix kőtömbig, amelyre rálépve egy videó mutatja, hogy a szikla egy része besüllyed, azaz egy kapcsoló. Erre a túloldali falnál is megjelenik egy pár plusz szikladarab, és ott is rá kell lépnünk egy kapcsolóra, hogy megjelenjen az a tömb, amiről a kijárathoz kiugorhatunk. A kijárat mögött egy hármas elágazáshoz érünk. A felfelé vezető szemközti folyosó végét egyelőre még egy zárt kőkapu blokkolja, így először a bal oldali folyosó végében levő kapcsolóval ki kell nyitni. A falon levő kősárkányok ugyan időnként tüzet fújkálnak, de kényelmesen lehet haladni előre, ha valamelyik sárkány épp az imént fújt egyet. Az elágazástól jobbra eső folyosó első részében egy plafonról lógó vaslánc lengedezik ide-oda, amit megfelelő ütemben elkapva átlendülhetünk a túloldalra. Itt egy újabb oltár fogad bennünket, rajta egy maszkkal, és azzal a kellemetlen meglepetéssel, hogy mihelyt magunkhoz vesszük, megelevenedik a csontvázharcos, és kardot ránt. Ő sem különösebben nagy vívó, de állapotának köszönhetően van egy rossz tulajdonsága: nem hal meg. Leverhetjük akárhányszor, mindig újraéled. Ha az oltár előtti helyen megpiszkáljuk az indát, akkor láthatjuk, hogy a plafonon az egyik hatalmas kődarab igen rozoga állapotban van. Ez lesz a megoldás kulcsa: a csontvázharcost harc közben szorítsuk hátrább addig, amíg a bal oldalon közel nem kerül hozzánk a követ rögzítőn egyik inda – aztán nyisszantsuk el. A kő szépen belesepri a csontvázat a lávába, mi pedig visszalengedezhetünk az elágazáshoz, és felkocoghatunk a kijárathoz. A szabadban Anne vár bennünket, és érdeklődik, hogy vajon mi tartott ilyen sokáig.

Az azték erőd felső szintje kicsit romos állapotban van, de elég jól festhetett egykoron. A bal hátsó részén hatalmas kőhajítógépek sorakoznak a mellvéden. A jobb oldali kőlépcsőn szintén a mellvédre jutunk, de itt csak egyetlen dolog sorakozik: egy kőtrónus, amiről néhai Redjack kapitány (illetve ami maradt belőle majd két évtized eltelte után) pillant le az öbölben félig elsüllyedt hajójára. A kabátja hajtókája alatt egy kulcs várja, hogy elorozzuk, de mihelyt magunkhoz szólítanánk, hirtelen furcsa látomás száll ránk. A gomolygó ködből előtűnik egy szellemhajó, melynek fedélzetén néhai Justice kapitány lesz a fogadóbizottság, és kedélyesen invitál a kapitány kajütjébe, ahol egy másik néhai vár bennünket – Redjack. Roppant szomorú, hogy már csak pár hét van a Brethren újraegyesüléséig és még mindig nincs meg az áruló, bár most már kizárásos alapon nem lesz nehéz eldönteni, hogy ki lehet az, mivel már csak ketten élnek: Blackbeard és Rockfish. Hirtelen fordulattal viszont azzal áll elő, hogy vigyázzunk a lánya, Anne életére. Nocsak. Redjack a kedves papája a bájos, ámde igen sovány hölgynek? Búcsúzóul még kapunk egy lemoshatatlan Brethren-tetoválást (Made in Taiwan) a jobb alkarunkra, aztán Anne rázogatására magunkhoz térünk álmunkból. Redjack lánya megcsodálja új tetkónkat (pedig ez nem valami jó ómen – mostanában elég sok ilyen kart vágtak le), és igencsak elszontyolodik, amikor megtudja, hogy atyai ágon kitől származik; így aztán tényleg kereshette mindenhol.

Redjack kulcsa a hajítógépek mellett álló kunyhó hátsó részén szomorkodó ládát nyitja. A ládában a kapitány naplóját találhatjuk, a végzetes akció és utolsó napjainak leírásával. Arra is fény derül, hogy nem a spanyoloktól szerzett sérülések miatt süllyedt el félig a hajó: a kinccsel együtt lehúzta az öbölben lakó Krák. (Megvan hova tűntek a Redjack kincsét kutató expedíciók: Krák-saláta lett belőlük!) Itt egyelőre végeztünk, menjünk vissza a partra, és onnan a templomerődbe. (Anne persze megint a rövidebb úton, mi meg ugrálhatunk vissza a láván át...)

Anne az erőd kapujánál vár bennünket, amelynek "kulcsa" a maszk. Sétáljunk le a lépcsőn, majd a szemköztin fel, ahol a kilátóban egy érdekes eszközt találunk. Ez Anne szerint egy bazi nagy kürt. Hát ha kürt, akkor tegyük rá a fúvókát, és dudáljunk vele egy fickósat. Kicsit már beporosodott a cucc, de azért hangja még van. Fel is ébreszt valami rettenetes méretű rózsaszín fenevadat a hajó gyomrában, mi pedig egy csomó csápot látunk, ami kicsapódik a vízbe nyúló oltárkőre – Krák bácsi táplálkozni óhajt, de mivel nem találja az emberáldozatot, korgó gyomorral ismét nyugodni tér. Sétáljunk le a lépcsőn és nyissuk ki az oltárhoz vezető kaput, ami mögött egy fáklyára lelünk. Mivel már épp itt az ideje, hogy eltűnjünk erről a szigetről, sétáljunk vissza a partra, és gyújtsuk meg a tábortüzet a fáklyával.

Az eddig meglehetősen szabványos kalóztörténet most kicsit átmegy Monkey Island-szerű marhaságba. A jelzőtűzre ugyanis nem a horizonton, hanem az égbolton jelenik meg egy roppant különös hajó. Természetesen kalóz, és mint építője később elmondja, ez a forradalmian új jármű teljesen új utakra terelheti a tengeri "szabadkereskedelmet". A hajó még csak hagyján, a kapitány a legnagyobb szám: jobb keze helyén egy mozsárágyú,

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

A T billentyű (beszélgetés) megnyomása után a következő csalásokat használhatjuk:

MPCLIP	– clipping, át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
MPGOD	– Isten mód
MPHEALTH	– teljes egészség
MPAMMO	– maximális lőszer
MPARMOR	– maximális páncél
MPKFA	– az előző három együtt

COLIN McRAE RALLY

DARKSIDE	– minden pályán éjszakai vezetés lesz
BACKAGAIN	– visszafelé versenyzünk a pályákon (a céltól a rajtig)
FREEWAY	– minden pálya elérhető
WHITEOUT	– állandóan köd lesz
PRESSFAST	– gázfröccs
ROCKETMAN	– turbó
BIGGUNs	– dupla motorteljesítmény

homlokán orvosi fejlámpa (a lámpa helyén gyertyával), orra hegyén pedig ott ül minden kalóz legbecsesebb kincse: egy szemüveg. ő Rockfish, egykori Brethren-tag. Szolidan érdeklődik, hogy mi a fenét keresünk ezen a szigeten, ami magánterület. Amikor elmondjuk szomorú történetünket, gyanakodva végigmér bennünket: ő is hallott a Port Royalból szökött elítéltről, aki megölte Justice kapitányt. Viszont mihelyt megmutatjuk neki tetkónkat, azonnal a fedélzetre invitál: ezt Blackbeard kapitánynak látnia kell!

Hozzá viszont kicsit nehéz bejutni, mert hangulatember: attól függ a hangulata, hogy mit és mennyit ivott. Egyfajta mókás tesztként szeret különféle italokat készíttetni azokkal, ekiket egyáltalán beenged az erődjébe. A hordóból vegyünk magunkhoz némi szenet, majd szálljunk be a felvonóba. A nyomógombós irányítás még a jövő zenéje, így tehát a kart húzzuk a bár szintjére (jól ki kell akasztani). Amikor a kötél elkezd tekeregni, rákkattintva felliftezhetünk. Fent néhány ismerősbe botlunk, nevezetesen Lyle-ba és Crossba. Cross elmondja, hogy a brit haditengerészet elől menekültek ide Blackbeard segítségét kérni. Bone "kapitány" ugyanis tüzet nyitott egy brit lobogó alatt haladó kereskedelmi hajóra, és ennek örömére Port Royalban már meg is ácsolták nekik az akasztófájukat (közvetlenül a miénk szomszédságában). Különösebb reményt nem fűz ahhoz, hogy elnyerik a kapitány kegyeit, amíg Bone a szószólójuk – már csak abban van minden reménye, hogy Lyle "versenyteljesítménye" elnyeri a kapitány tiszteletét. Lyle per pillanat is Blackbeard kedvenc házi sportjára tréningez. A verseny abból áll, hogy meggyújtanak egy hordó ként, beszívják a füstjét, és aki tovább bent tudja tartani a levegőt, az a győztes. Még senki sem bírta hosszabb ideig Blackbeardnél. Kivéve egy embert, de az közben meghalt, és ezért diszkvalifikálták. Lyle úgy érzi, hogy van esélye – kívánjunk neki sok sikert a nemes versengéshez, de kérjünk tőle annyi ként, amennyit nélkülözni tud a felkészülési időszakban. A kén ugyanis fontos összetevője lesz a speciális italnak, amit mindjárt összemixelünk. Receptje és használati utasítása megtalálható Redjack könyvének utolsó lapján. A mix elkészítésének helye természetesen a bárpult belseje, ahol megtaláljuk a további szükséges összetevőket, amiket a korsóba kell öntögetnünk. Állófogadások ínyenceinek azért iktatnám a receptet: egy rész Démon rum; két rész fehérbors; egy rész kén; egy méretes széndarab; egy rész szirup (az asztal bal oldalán); egy rész borsszósz; és mindenek tetejébe két csapolás ale sör. (A használati utasítást nem fordítom, de elképzelhető.) A koktélt adjuk oda Rockfishnek, aki először belekóstol, majd ha elégedett az eredménnyel, szervírozza is a főnökének. Blackbeard el van ájulva a bájitaltól: évek óta nem ivott ilyen rosszat, és Redjack kedvenc italához hasonlította, aminek receptje valószínűleg egy latrina mélyéről került elő. Azonnal látni akarja a mixert. Akad ugyan egy akadékoskodó, aki már három napja vár, hogy bejuthasson hozzá, és felháborodottan követeli, hogy kérjünk sorszámot – de őt gyorsan hátba-lövik, szóval nyugodtan beszélgethetünk a kapitánnyal. Blackbeardben az italtól feltolulnak az emlékek, rumot rendel mindenkinek, és a szobájába invitál minket egy kis beszélgetésre (bár az elég ijesztő, hogy a koktélt is meg akarja osztani velünk). A kapitány szolgál még bizonyos adatokkal a Cartagena elleni támadás kapcsán: Marquez, Redjack egykori jobb keze és legjobb barátja vezette át őket a város alatti csatornarendszeren, és ő (mármint Blackbeard) és Marquez alkotta az utóvédet, de utóbbi egy szerencsétlen mozdulat után belepottyant a vízbe és elmerült. Biztos, hogy megfulladt, így Redjack egyetlen éjszaka alatt elvesztette mindenét: a legjobb barátját, a hajóját, a kincsét, valamint az életét. Az árulót illetően nem túl bonyolult a képlet, hiszen már csak két egykori Brethren-tag él: jómaga és Rockfish, akiért kezeskedik.

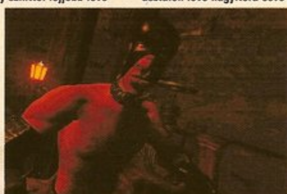
Eképp szemezgetve a múlt eseményei között az italtól egy kicsit elálmosodik, és már koppan is a feje az asztalon. Eddigre már a legénység is az igazak álmát alussza. Kivéve Bone-t (aki már jelleméből fakadóan sem tud ilyen álmot aludni) és Rockfisht, aki nyilván absztinens. Az előbbi ezt a pillanatot választja, hogy egy tükörrel jelt adjon néhányszáz bérgyilkosnak a támadásra – utóbbi pedig riaszt bennünket, hogy szökkenjünk az ágyúkocsiba.

Megint egy mókás akciórész következik: Blackbeard védelmi rendszere egy hatalmas hullámvasút, amelynek egyetlen kocsija egy kicsit felfelé hordó ágyúval van felszerelve. Ezzel fogunk lövöldözni a janicsárokra: először a barlangnyílásokból előbukkanókra (itt sem árt néha felnézni), utána a ládák mögött rejtőzködőkre, végül pedig a bokrok közül támadókra. A janicsárok késeket és flaskákat hajigálnak felénk, mi pedig nem takarékoskodunk a "lőszerrel", azaz a súlyos távcsövekkel… Miután a harmadik pályáról is kipucoltuk az összeset, kihullunk a kocsiból a fövenyre, ahol egy régi kedves ismerős várja, hogy elrendezzük egymást közt a számlát – Bone. ő már elég jól vív és gyorsan is támad, szóval nem árt néha egy-két korty a gyógyitalokból. Mire felszabdaljuk, addigra felébredeznek a többiek is, és hálásan veregetik a vállunkat, hogy megmentettük az életüket. Ennek örömére a kapitány kitalálja, hogy mentőexpedíciót indít családtagjaink kiszabadítására Cartagenába. Az expedíció tagjai: csekélységünk, Anne és Rockfish, aki már úgyis ismeri a titkos csatornarendszert a balvégzetű támadásból kifolyólag.

A csatornában kis bökkenő támad: újra közművesítették a várost, és Rockfishnek fogalma sincs hol jár. Anne viszont jelenti, hogy csapdába kerültünk. (Annyira azért nem szörnyű a helyzet.) A falon levő két kerék üzemelteti a középen levő medence szivattyúját: a Drain leengedi, a Fill pedig feltölti a vízszintet, és ezzel együtt természetesen emeli a víz színén levő deszkaplatót is. Álljunk a platóra, és szóljunk Anne-nek, hogy tekerje meg a bal oldali kereket. Így leliftezzünk egy csatornaszinttel lejjebb. A vasajtó mögötti helyiségben szintén találunk két kereket a szivattyúhoz. A Fill feliratúval töltsük fel a medencét, hogy a plató visszakerüljön Rockfishék szintjére. (Előbb azért csukjuk be a vasajtót, mert lehet, hogy kicsit nedves lesz az éghajlat.) A kamra végében levő csövet választva szóljunk fel Anne-nek, hogy álljanak a platóra, majd a Drainnel engedjük le a vízszintet.

Rockfishnek tetszik a produkciónk, szerinte Redjack jól döntött, mikor kiválasztott minket. Fel is ajánlja a saját részét a kincsből, már amennyiben egyszer sikerül hozzájutnunk. Ez rendes tőle, de azért szóljunk neki, hogy segítsen a lánynak kinyitni az ajtót. A csatorna ugyanis itt már tényleg csatorna: a láncokkal nyitható vasajtókon keresztül száguld valamerre a víz. Lépjünk fel a tutajra, szóljunk mindkét társunknak, hogy húzzák meg a láncokat, majd vágjuk el a karddal a tutajt rögzítő kötelet. Anne-ék is gyorsan felszökkennek a nekilóduló járműre, és megkezdjük utazásunkat az ismeretlenbe. A hajóút gyorsan véget ér: pár másodperc múlva elfogy a csatorna, és hirtelen zuhatagba torkollik. Rockfish már többször jelezte, hogy utálja a vizet, többek között azért is, mert semmilyen normális élőlény nem él benne. Hát ő sem: szépen alámerül benne – tán nem kellett volna mozsárágyút növesztenie a keze helyére.

Miután kikecmeregtünk a vízből és egy könnycseppet elmorzsoltunk a szemünk sarkában, menjünk fel a falépcsőn. Aha, megvan a család: egy szép nagy terem közepén lógnak egy ketrecben. Elizabeth kezdi rosszul érezni magát, és miután Anne gyanakvó kérdésére bemutattuk őket, neki is láthatunk a megmentésüknek. Elég kézenfekvő, hogy a ketrecet az egy szinttel lejjebb levő hatalmas karral lehet lejjebb húzni, de ha már most piszkáljuk, azzal csak annyit érünk el, hogy a fejünkre szakad az egész miskulancia.

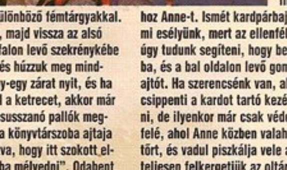


Ehelyett inkább ugorjunk be a pincehelyiségbe, ahol egy nagyon kellemes úriemberrel találkozunk: a hóhérral. Egyelőre csak egy korbács van nála, de az is épp elég: mihelyt kirántjuk kardunkat, egy mozdulattal kicsapja a kezünkből, és szép módszeresen elkezd csépelni bennünket. Ezeket nem nehéz elkerülni (mindig átellenesen üt, tehát ha balról, akkor balra is kell ugrani), de puszta kézzel kicsit nehéz lesz legyőzni. Szorítsuk tehát vissza a fal felé, addig, amíg meg nem tudjuk kaparintani az egyik tartóoszlopba szegeződött kardunkat. Erre a hóhér is fegyvert cserél: egy méretes buzogányt húz elő. Túl sokat ugyan nem támad, de egyszerűen lehetetlen megvágni, mert minden ütésünket hárítja. Megint egy kis mellékes trükkre lesz szükség: szorítsuk megint vissza addig, amíg meg nem látjuk a bal oldalt rotyogó üstöt, majd csapjunk arra. Kicsit megizzad tőle a lába – míg féllábon ugrál gyorsan szabdaljuk fel. Miután megadóan belehanyatlott a vendégváróan tátongó vasszűzbe, vegyük fel a kulcsot, majd a medence pereméről a gyertyacsonkot, és távozzunk a kínzókamrából.



A kulcs az emeleten levő könyvtár ajtaját nyitja. Itt négy lovagi páncél álldogál, mindegyik mellén egy kis dobozzal, a dobozokban pedig különböző fémtárgyakkal. Vegyük magunkhoz mindegyiket, majd vissza az alsó szintre. Pakolgassuk be a négy falon levő szekrénykébe a megfelelő mintájú fémbigyót, és húzzuk meg mindegyiknél a kart is. Mindegyik egy-egy zárat nyit, és ha ezután engedjük le a nagy karral a ketrecet, akkor már nem szakad le: a négy falból kicsusszanó pallók megfogják. Elizabeth és Jake bátyó a könyvtárszoba ajtaja előtt várnak bennünket, azt állítva, hogy itt szokott eltűnni az alkirály a "tanulmányaiba mélyedni". Odabent nem találunk semmit, ha viszont félretoljuk a rejtekajtóként szolgáló könyvespolcot, annál inkább: a kis szoba falába mélyített üregekben precízen tartósítva ott sorakoznak a Brethren egykori tagjainak levágott alkarjai.





Még kettő hiányzik. Illetve már csak egy, mert hamarosan megjelenik alkirályi fensége, és hozza Rockfishét is, aki szerinte mostanában igencsak illatozik. Udvariasan bemutatkozik: Marquez, Redjack egykori legjobb barátja. Hát igen, ő volt az áruló. Az alapvető problémája az volt, hogy gyűlölte Redjacket. Féltékeny volt rá, hogy mindig ő aratta le a dicsőséget, róla szóltak a legendák, és természetesen ő is szerelmes volt a kicsi Anne néhai mamájába. A bérgyilkosokat is ő bérelte fel, a kezeket pedig azért vágatta le velük, mert az összes Brethren-tagot ki akarja nyírni – ha az összes itt van a dunsztosüvegekben, akkor tudja, hogy győzött.



Családtagjainkat pedig azért hurcoltatta ide, hogy csapdába csaljon bennünket: ő ugyanis nem tudja, hogy hol van Redjack szigete, mivel Cartagenában meglógott a csapattól. Viszont nagyon szeretne ott lenni, amikor ismét összejön a Testvériség – ha pedig nem óhajtjuk elmondani hol van, akkor esetleg szívesen megkínoztatja családtagjainkat. (Mondjuk nem lenne kár értük, de Anne persze elkotyogja, mikor mi kerülünk veszélybe.)

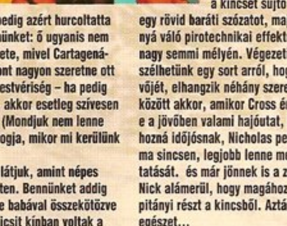
A következő snittben Marquezt látjuk, amint népes csapata élén partra száll a szigeten. Bennünket addig az egyik gálya alagsorában, Anne babával összekötözve helyez el későbbi tárolásra. Itt kicsit kínban voltak a szerzők, hogy ebből a helyzetből hogyan szabadítsák ki a főhősöket, de megoldották az ügyet: a spanyol őr elbóbiskol, az ablakon át besütő nap sugarai pedig az asztalon levő nagyítóra esve pontosan a köteleinkre fókuszálódnak. Micsoda szerencsés véletlen! Mindegy, lényeg az, hogy Nickék így partra úszhatnak, ahol Blackbeard épp nem akar hinni a szemének, hogy a tizenvalahány éve halottnak hitt cimbora (mármint Marquez) hirtelen élve bukkan fel a találkozón. Ehhez a "barát"-hoz Nicknek is van egy-két szava. Blackbeard nem akar hinni a fülének, de maga Marquez is megmondja neki, hogy ő volt az áruló, és pillanatnyilag azért van itt, hogy utolsó áldozatával is végezzen. Mindenhonnan spanyol katonák sereglenek elő, de a bátor Blackbeard is készen áll a harcra: két mordályt húz elő, és a spagetti westernek hőseit megszégyenítő módon szó szerint halomra lő belőlük egy nagyobb rakást. Természetesen jön a következő adag: a bérgyilkosok. Közben nekünk is dolgunk akad: fel kell szabdalni egy elég jól vívó spanyolt. Mire ezzel elkészülünk, újabb problémák támadnak: a sziklák között megbúvó barátnőnket túszul ejtette Marquez, és az oltár felé halad vele; a sziget másik végén, a vulkán bejárata előtt pedig Blackbeardet szorongatja a spanyol túlerő. Nyilván mindenki a gyengébb nem segítségére siet: kocogjunk fel tehát az oltárhoz vezető ajtóhoz, ami mögött természetesen Marquez fogad bennünket, aki időközben az egyik kezénél fogva hozzábilincselte az áldozati oltárhoz Anne-t. Ismét kardpárbaj következik, és ismét semmi esélyünk, mert az ellenfél sokkal jobb vívó. Ezen úgy tudunk segíteni, hogy becsalogatjuk az ajtónyílásba, és a bal oldalon levő gombbal hirtelen becsukjuk az ajtót. Ha szerencsénk van, akkor a két kőlap pont becsippenti a kardot tartó kezét. Ugyan ballal is tud vívni, de ilyenkor már csak védekezik. Szorítsuk az oltár felé, ahol Anne közben valahonnan elővarázsolt egy tőrt, és vadul piszkálja vele a bilincset. Mire Marquezt teljesen felkergetjük az oltárhoz, addigra Anne ki is szabadítja magát, miközben a másik bilincset rácsapja ellenfelünk kezére. Kocogjunk fel a kilátóba, és a dudát megfújva jelezzük a Kráknak, hogy a vacsora előállott. Viszlát, Senor Marquez! (Elég peche van: az ő alkarja is leszakad – de nem baj, már úgysincs szüksége rá.)



Most kocogjunk át a vulkánhoz, mert már ott is húzós a helyzet. Mivel a Blackbeardet támadó spanyolok a vulkán előtti hídon sereglettek össze, elő sem kell húzni a kardunkat: sokkal egyszerűbb megoldás ha a totemoszlopon elforgatjuk a felső arcot – a többit már elvégzik a kősárkányok nyilai. Blackbeard hálásan köszöni, hogy másodszor is megmentettük az életét, és jelzi, hogy az öbölben horgonyzó gályákkal is kellene még foglalkoznunk egy kicsit. Ehhez ideális eszközök a mellvédre szerelt kőhajítók. Kicsit nehéz célozni velük, de egy hajónak elég két találat, és két hajó tengerfenékre küldése után segítség is érkezik: beviharzik egy hajó, amelyen Lyle apó derekasan kezeli az ágyúkat, és a maradékot már elintézi egyedül is.



Már csak egy tengerparti nagy parti van hátra, ahol összegyűlik mindenki, sőt, bebiceg a Lizard Point világítótornyának alagsorában megismert féllábú kalóz is. Amikor Blackbeard érdeklődik, hogy ki a fene és mit keres itt, látványos tűzijáték kíséretében átalakul Redjackké, feloldja a kincsét sújtó átkot, mindenkihez intéz egy rövid baráti szózatot, majd a lassan már hagyománnyá váló pirotechnikai effektek kíséretében eltűnik a nagy semmi mélyén. Végezetül még mindenkivel beszélhetünk egy sort arról, hogy hogyan képzeli el a jövőjét, elhangzik néhány szerencsekívánság, többek között akkor, amikor Cross érdeklődik, hogy tervezünk-e a jövőben valami hajóutat, mert szívesen beállna hozná időjósnak, Nicholas pedig azt feleli, hogy fogalma sincsen, legjobb lenne megvenni a játék folytatását. és már jönnek is a záró képsorok, amelyben Nick alámerül, hogy magához vegye az őt megillető kapitányi részt a kincsből. Aztán inkább otthagyja az egészet…



Hola! Köszöntöm a háztájimban betérő törzsközönséget, és persze az új vendégeket is. Mindenekelőtt magyarázattal tartozom a mostani Csevegő sajátos színkompozíciója miatt. Nem Fradi-zászló volt a kitűzött cél, közepén az ideális bíróval, mindössze megpróbáltam vizuálisan már előre szemléltetni a rátok váró megpróbáltatásokat: eleinte zöldségeket fogok beszélni, később pedig fehéren-feketén bebizonyítom, hogy milyen rettenetesen okos vagyok. (A fennmaradó színt a nemzeti jelleg kidomborítására használtam, a középen fészkelő véglény pedig egy Europress-reklám, és nekem nagyon tetszik.) Ennyi jó is lesz librettónak, merüljünk alá a levelekbe:

LEVÉL A TÁVOLBA

Az első levélkéhez egy kis történet is tartozik. A héten valamikor éppen a huszonvalahanyadik oldal rejtelmeivel voltam elfoglalva, és a közelgő leadási határidők miatt úgy T.J., mint Vári Zoli meleg váltásban cserélgették homlokomon a hidegvizes borogatást, amikor betoppant a tördelő kuckóba egy hátizsákos kis legény, és közölte, hogy engem keres.

Mire én: Jaj, tündérkém, annyira nem érek rá, hogy még! Be kell fejeznünk a mostani számot, és már egyébként is rég a következőt kellene csinálni! Mondjad gyorsan!

Mire ő: Hoztam sört.

Mire én: Tessék?

Mire ő: HOZTAM SÖRT!

Mire én: Az helyes. (Úgy látszik, egyesek tudják a kulcsot a szívemhez.) Tedd a hűtőbe! Még valami?

Mire ő: Hoztam egy kérdőívet is.

Mire én: Az nem helyes, de tedd az asztalomra. Mit csináljak vele?

Mire ő: Ki kellene tölteni.

– és ezzel huss, a legényke eltűnt. A kérdőívet később megleltem, a hozott anyag rendeltetésszerű felhasználásra került – de a borítékot elfelejtette itt hagyni, így tehát megpróbálok a benne foglalt találós kérdésekre e helyütt válaszolni.

– Miért ír CoVboy a Jokerbe?

CoVboy nem ír a Jokerbe, CoVboy az 576-ba ír. A Joker egy olyan cikket jelentetett meg, amit CoVboy '95 nyarán írt az akkor még létező PC Ultraba. Mivel a Joker tulajdonosa ugyanaz, mint a néhai PCU-é volt egykoron, lehozta még egyszer. (Nem mintha valami jól sikerült darab lett volna...) Szíve-joga, egyszer már kifizette, elvitte – használja egészséggel! CoVboy persze felhívta ezt az úriembert, és megkérte szépen, hogy a szöveggel csináljon, amit akar, de – ha a folytatása is következik – a félreértések elkerülése végett az aláírást hanyagolja a továbbiakban.

– Milyen gyorsan őrölnek az idő kerekei a CD-vel kapcsolatban?

Nem túl gyorsan. Ezt majd később megbeszéljük.

– Visszaír-e valamikor Zolee?

Ez nem valószínű. Bár a múltkor felhívott, és egy fél órán keresztül magyaráztam neki, hogy hogyan installáljon egy ECRM postscript drivert Quark alá. (Mindenki ért mindent? Hát az nem csoda, ő se értette.)

– Lesz-e valamikor oldalszámnövelés?

Ha az ehhez szükséges egyéb paraméterek ugyanúgy változatlanok, mint az utóbbi két évben, akkor a közeljövőben nemigen várható ilyen esemény.

– Munkatársak teljes listája:

Érdekes kérdés. Felsorolhatnék mindenkit, aki valamilyen módon részt vesz az 576 előállításában, de ha azt is elkezdeném boncolgatni, hogy mit csinál, akkor az egy kicsit hosszadalmas mulatság lenne. Nem a csavarok a fontosak, hanem a gép, szóval inkább ugorjunk.

– Kedvenc sör?

A hideg, az ingyen, és a kezem ügyébe eső. Egyébiránt DAB, Kronenbourg, Löwenbrau, de jöhet Gösser és Kaiser is.

– Jár-e valaki közületek a Tóth Kocsmába? (a Jászai Mari tér mellett)

Hm. Gondolom a stábfotó alapján jött a kérdés. Fogalmazzunk úgy, hogy voltam már ott egyszer-kétszer...

– Martin kedvenc PC játéka?

Az Office 97 és az Internet Explorer 4, mert játékügyben kizárólag a PlayStationt nyomkodja. (Néha feláll élelmet venni magához, bár most már három napja erről is elfeledkezett. Valami új Square-játék érkezhetett.) De ha lenne kedvence, az kizárólag a Final Fantasy VII lehetne.

– Kedvenc könyv?

Martiné vagy az enyém? Martiné biztos az általa írt Final Fantasy VII megoldás. Nekem sok van. Ha hármat lehet választani, akkor Kurt Vonnegut: Bajnokok reggelije, Joseph Heller: Isten tudja és Mika Waltari: Szinuhe.

– Jelen pillanatban tesztelt legjobb játék?

"Jelen pillanatban" tesztelt nekem a Caesar III és a Chessmaster 6000, mert a Populoust a T.J. elkunyerbálta. Aztán két hétig teljesen offline-ba került...

– Miért lettél újságíró?

Nem lettem újságíró, nem tartom magam annak. Arról már nem is beszélve, hogy mire ebben az országban ilyen újságok lettek, addigra én már rég voltam.

– Miért engeded, hogy ilyen idióta kérdőíveket töltessenek ki veled?

Mert hoznak három sört. Csinálhatunk belőle népszokást is. Ha túl nagy a forgalom, esetleg növelhetjük a Csevegő terjedelmét, de akkor nem garantálom, hogy egyenesek lesznek a sorok.

OKOSTOJÁS

Már most elöljáróban le kell szögeznem, hogy ez egy rendkívül gonosz, kritikus levél lesz, úgyhogy már most készüljetek fel a legrosszabbra, nehogy kellemetlen meglepetések érjenek. **(ENGEM már nem érhet meglepetés, mondjad csak.)** A problémám lényege pedig a következő: az újság színvonaltalan a többihez képest. Hogy miért? Vegyük például a CHIP magazint: havonta jelenik meg 182+16 oldal terjedelemben, 2 CD-vel, mindössze 800 Ft-ért. Ha ez nem elég meggyőző nektek, akkor vegyük például a ***-t **(Bocs, hogy közbeszólok, egyébként nem szokásom: sokan kérdezték, hogy ugyan miért nem írjuk ki az – úgymond – vetélytárs lapok címét, tehát megmagyarázném: egyrészt azért, mert ha sértőt írna valaki róluk, nem akarok haragszomrádot játszani velük, hogy ugyan kitapétázom a kritikájukkal az országot; másrészt ha meg hozzájuk képest becsmérelnek bennünket, akkor az így kicsit azért érdekesen venné ki magát, hogy itt reklámozgatom őket. Azonkívül a kis kíváncsiaknak azt is megjegyezném, hogy régebben a III/III-nál tanultam konspirációt, ezért a *-ok száma nem feltétlenül egyezik meg egy-egy bizonyos újság betűinek a számával. Szóval ott tartottunk, hogy)** ... vagy akár a ***-t: terjedelmüket nézve mindkettő MAGASAN ver titeket, sokkal jobb az újságuk minősége, és VAN HOZZÁJUK CD! Még az áruk is tök reális, ezzel szemben itt vagytok ti, az 50 oldalatokkal meg egy poszterrel!!! **(Kettő ám az a poszter, és néha flancolunk is: olykor van címlapunk.)** Ráadásul a papír, amiből az újságotok készül, tök sz*r, mert nagyon könnyen gyűrődik, és túlságosan vékony. Az újság méretét pedig tanácsosabb lenne visszaállítani, mert ez a mostani nagyon nem jó. **(Nem jó? A nemjóját! Mi bajod a mérettel? Olyan nagy baj, hogy egy centivel nagyobb, mint a normál A4-es? Azt megértem, hogy miért kellene valamit hozzáadni az újsághoz, de azt már kevésbé, hogy miért kellene elvenni belőle?)** És ti képesek vagytok ezért a valamiért 400 Ft-ot bezsebelni!!! Szerintetek nem pofátlanság ez? Nem lenne jobb egy 100 oldalas 576, MÁSFAJTA papírból (pl. amiből a *** van), CD-vel, A3-as (!) méretben, gerinces befűzéssel (amin mellesleg az abban a számban szereplő játékok címe is remekül megférhetne)??? Mert ha már a *** hírek rovatát sikeresen lemásoltátok, akkor szerintem ez a ma már nagyon elterjedt design már föl sem tűnne senkinek! Szeretném ha ezen elgondolkodnátok, mert az újság LE VAN MARADVA! Manapság a CD az alapkövetelmény, és ha ti ezt nem vagytok hajlandóak megérteni, egy idő múlva mindenki magasról fog sz**ni az újságotokra. **(Jó, ezt az időt azért még megvárjuk.)** A másik meg, hogy miért nincsen se E-Maileitek, se HomePage-etek? Nem hiszem, hogy olyan "hű de nehéz" lenne nektek összehozni egyet... **(Elnézést, azt hiszem van e-mailünk. Az egy más kérdés, hogy te nem tudod a címét. Többet kellene az 576 Kbyte-ot olvasgatnod, mint vonalzóval méregetned.)**

Ezt most ne úgy vegyétek, hogy "hú, pistikének volt egy rossz napja, el lettünk küldve a ...-ba, kit izgat, majd elmúlik", hanem légy szíves fontoljátok meg, hiszen ez főleg a ti érdeketek!

Tisztelettel és reménykedéssel:
kabal@karinthy.hu

Tisztelt Uram! Kedves Pistike! Már elöljáróban le kell szögeznem, hogy rendkívül gonosz, kritikus válasz lesz, úgyhogy már most készülj fel a legrosszabbra, nehogy kellemetlen meglepetés érjen.

Nagyon nagy ötlet, hogy a CHIP magazinnal hasonlítod össze az 576 Kbyte-ot. Ezzel az erővel akár az Easy PC-t is felhozhattad volna, hiszen az is valamilyen számítógépes újság vagy mi a szösz. Egyébként megsúgom, hogy az ekkora terjedelmű újságokat nem az eladás tartja fenn, hanem a reklámok. (Számold meg, hány oldal van benne.) Csinálhatunk mi is 100 oldalas 576-ot, és lesz benne még 44 oldal reklám. Ettől te nem kapsz egy fikarcnyival többet se, viszont mégiscsak 100 oldal – csináljuk?! A *, a ***, a *** és a *** c. újságok mondjuk már kínálhatnak összehasonlítási alapot. Terjedelmüket tekintve ugyan olyan magasan nem vernek bennünket, de való igaz, hogy több oldalból állnak. Ehhez három dolgot tudok hozzáfűzni:**

a./ A terjedelem elsősorban tördelési probléma. Ez az 576 Kbyte nyugodtan megtölthető volna olyan 70 oldalt is (illetve ha én vagyok a tördelőszerkesztő és oldalra fizetnek, lett volna 120), mert nem muszáj ám ilyen kis helytakarékos pilincka betűkkel írni;

b./ Ha jól tudom, csillagos újságaink a PC-alkalmazások egyéb területeivel, hardverrel és még ki tudja mivel foglalkoznak – az 576 Kbyte pedig csakis és kizárólag játékokkal. Én is NAGYON szívesen kifejteném élményeimet a Photoshoppal vagy bármelyik Adobe-alkalmazással kapcsolatban (esetleg azt a bizonyos ECRM postcript drivert Quark alá), vagy írhatnánk pár keresetlen szót a 3D Studioról, hogy az olyan magasröptű témákról már ne is beszéljünk, mint mondjuk 3D grafika C++-ban – a gond csak annyi, hogy az 576 Kbyte olvasói nem erre kíváncsiak (mert akkor vesznek más újságot), hanem csakis és kizárólag játékra. Ha meg a játékismertetők terjedelmét tekintjük, meg azt a bizonyos kis tördelési megjegyzésemet, azért ANNYIRA magasan már csak nem vagyunk megverve!

c./ Ha neked az oldalszám egyben minőséget is jelent, akkor ajánlom figyelmedbe a Budapesti Egyéni Előfizetők Telefonkönyvét. Az méretes egy darab, következésképpen nyilván fenomenális olvasnivaló.

Igen szórakoztatóak a nyomdai kivitelezéssel kapcsolatos észrevételeid. Sajnos értékükből sokat levon, hogy ahogy így elnézem, a nyomdákról kábé annyit tudsz, hogy léteznek ilyen helyek. Az újság, amit követendő példaként felhoztál, az összes többi között is a legsilányabb (következésképp a legolcsóbb) papírra készül, olyan technológiával, amit nagy példányszámú napilapok tömegtermelésére hoztak létre. Az a bizonyos gerinc az nem design, te szerencsétlen, hanem egy szükségszerűség, ugyanis 100 oldal körül már nem lehet sima irkatűzéssel összakapcsolni (illetve lehet,

csak nem egészséges). Az 576-nak is lehetne gerince, ha nagyon akarnánk, de nem értem, miért kéne növelnem az előállítási költséget teljesen feleslegesen. Lehet, hogy az a papír, amiből az 576 Kbyte készül (és egyébként laponként másfélszer vastagabb, mint a te kedvenced) gyűrődik. Sőt, nem lehet, hanem biztos, de hát ezek a fránya papírok már csak ilyenek: gyűrődnek. Azért papírok. Csinálhatunk mondjuk kőtáblákat is, amit Mózboy álnéven tizesével hordok majd le a hegyről, de akkor kicsit megnövekszik az átfutási idő. Nem hinném, hogy lemásoltuk volna kedvenc újságod híreit. Egyrészt: ez volt a legegyszerűbb, tördelőszerkesztőben létrehozható "látvány", ami kiválóan alkalmas arra, hogy egy oldalt két perc alatt össze lehessen dobni. (Tán nem csoda, hogy másnak is eszébe jutott.) Nem volt szép, de a célnak megfelelt. Szerintem a közeljövőben nem találkozol nálunk többet ezzel a megoldással. Mint a fentiekből is kiderül, szerintünk nem pofátlanság mindezért 400 Ft-ot bezsebelni, már csak azért sem, mert az összes költség, ÁFA és egyéb nyalánkságok levonása után NAGYON jó, ha ennek 8-10%-a megmarad – mint azt már volt szerencsém nemrégiben a fogyasztói árképzésről tartott rövid esszémben kifejteni. (Utánvéttel még megrendelhető.)

Na jó, Pistike, hagyjunk másnak is helyet (különösen hogy egy olyan téma jön, ami még téged is érdekelhet). Természetesen szívesen fogadunk bármilyen építő jellegű kritikát, de szerintem jobb lenne, ha ezek inkább a tartalmi épülésről szólnának, nem pedig a vágyak birodalmáról. Javaslataidat megfontoltuk, aztán úgy találtuk, hogy – állításoddal ellentétben – következményeikkel senki érdekét nem szolgálnák igazán, így az őket megillető helyre kerültek. Csókollak.

MÉG EGYSZER A CD-RŐL (EGY IDEIG UTOLJÁRA)

Dear CoVman!

(...) A CD téma már azóta húzódik, mióta idejöttél, és még semmi használható információt nem kaptunk. "Majd, majd, majd..." Mondanád inkább azt, hogy nem lesz és pont.

Lakatos Balázs, Cegléd

Óh, a jó öreg CD-téma, állandó vendégünk! A kritika egyébként jogos: tényleg húztam, mint a rétestésztát. Válaszolni már az előbbi levél kapcsán is lehetett volna rá, de tetszett, hogy olyan szépen megadtad a végszót, szóval: CD nem lesz és pont. (Vagy legalábbis egy időre talonba került, szóval inkább három pont.) Gondolom némi magyarázattal tartozom. A CD-vel két alapvető problémánk volt mindig is: az egyik tartalmi, a másik pedig a gazdasági. Az elsővel az a gond, hogy teljesen értelmetlennek tartjuk, hogy ugyanazokkal a demókkal és Internetről összeszedegetett apróságokkal fárasszunk titeket, amit már 3-4 másik újság CD-jén is megtaláltok. Mást meg mi az ördögöt tettünk volna rá olyat, ami az 576-olvasók legnagyobb részét érdekli? A gazdasági probléma pedig az volt, hogy egy CD nyilvánvalóan magával hozott volna 4-500 forintnyi áremelést is. Mivel a levelekből az derült ki, hogy CD-ügyben egészséges megoszlás van köztetek (egyharmad-egyharmad arányban akar/nem igényel/az áremelés miatt ellenez CD-t), el kellett döntenünk, hogy megéri-e elveszteni az áremeléssel azt a csomó olvasónkat, aki nem akar több pénzt áldozni CD-s 576-ra – és nem nehéz kitalálni, hogy hogyan döntöttünk. Egy CD még ráadásul magával hoz néhány egyéb apró kellemetlenséget: az összedobására szánt munka még hagyján, de a selejtes példányokból adódó állandó problémák orvoslása; megmagyarázni a bárddal hadonászó felháborodott apukának, hogy hiába számítástechnikai zseni a 10 éves kisfia, akkor sem fogja elindítani a 386-osán az Unrealt, és ez nem a mi összeesküvésünk miatt van; az egész napot azzal tölteni, hogy a telefonban elmagyarázzuk valakinek, hogy hogyan működik egy ZIP – ezt sem idővel, sem energiával nem tudnánk győzni. Arról már nem is beszélve, hogy az Interneten naponta feltűnő új huncutságok ellen senki nem tud hatékonyan védekezni, és nem óhajtunk ingyen csámcsognivalót szolgáltatni a napi- és bulvárlapok üres flekkjeire, hogy milyen borzalmas rombolást végző vírus volt a CD-mellékleten – mint az ugyebár megtörtént már több CD-vel megjelenő újságban. Szóval a kis ezüstkorongot egy ideig levettük a napirendről.

(Annak, akit illet: PLG levelét elolvastam. Örülök, hogy csekélységem és Martin egyszerre való megpillantása ilyen eufóriát váltott ki.)

IDŐZAVAR

Helló beló CoVboy!

A nevem (ál) Sh...w (ha kitalálod, akkor előfizetek) **(Egy próbát megér: Shadow? Nem? A francba. Megint nem sikerült.)** Na szóval rátérek a lényegre. A szeptemberi számban azt írtad, hogy voltak összetűzéseitek egy bizonyos nyomdával. Na! csak azért, mert a júniusi 576-om lapjai kicsit furcsán voltak elrendezve. Szerintem amikor a nyomda tulajdonosával pofozkodtál, akkor a paszlag egy jobbegyenestől hátrarepült és beverte a fejét a lapnyomtató gép gombokkal teli paneljébe. (És pont akkor nyomtatta a gép az én 576-omat.) Az újságom papírlapjait össze-vissza nyomkodta a gép. Folyománya: a 14. oldal után a 17. oldal, a 16. oldal után a 33. oldal, a 32. oldal után pedig a 15. oldal jött... (Szerintem ez nem szokványos). **(EDDIG nem volt szokványos! De ki tudja, mit hoz a jövő?...)** Ráadásul a 16. és a 33. oldal össze volt ragadva és ki volt szakadva. **(Ezt hívják halmazati büntetésnek.)** Más: baromi jók a Lara Croft-poszterek – méég (posztert!))! Ja! ki az a nő a Turok 2 alatt? (Egyáltalán nem hasonlít az igazira.) **(Ez igaz. Az igazi szögletesebb egy kicsit. Szerintem sokkal jobbak a gömbölyded formák.)** Más: valami Martin nevű szökött fegyenc a szeptemberi számban azt lódította, hogy néhány új Electronic Artsos játékhoz nem elég a P300-as! Ez ugye csak vicc volt?! (Rossz.) Ha valaki látta a szóban forgó személyt, jelentse a rendőrségen! Más: én Star Wars-rajongó vagyok és egy kicsit (nagyon) "elszomorodtam", amikor az ECTS'98 hírei között nem találtam Activisionnal foglalkozó cikket (ugyebár a Lucasarts átment a Virgintől az Activisionhoz.) Ezt sérelmeztem! Pedig egy másik lapban 4, IV, négy, four SW játékról láttam képeket. **(Felejtsd búdat, deli vitéz! Az ECTS'98 hírcsokorban azért nem volt Activision, mert az Electronic Artshoz hasonlóan ők sem állítottak ki az ECTS-en: még a nyáron tartottak eljövendő játékaikról egy saját bulit. A SW-játékokkal kapcsolatban meg csak annyit, hogy ha jól emlékszem, akkor a korábbi hírekben már bőven olvashattál róluk, csak nem egyszerre, hanem apránként csepegtetve.)** Na de elég a rágalomból, az újság jó. Kész. Kérdések:

1. Légyszíves közöld a Lucasarts e-mail címét. **(A site-ját gondolom nem volt nehéz kitalálni (www.lucasarts.com), és ott van valahol pár e-mail cím: store@lucasarts.com, vagy esetleg lehet próbálkozni a webjedi@lucasarts.com-mal – valamelyiken csak elirányítanak a melegebb égtájaktól különböző helyre.)**
2. Mi a te e-mailed? **(Még mindig a régi: 576kb@irisz.hu)**
3. Legyen SW poszter! (Plíííz!) **(Most volt nemrég Star Wars Rebellion. Majd egyszer lesz megint.)**

Ennyi és előre is kösz! Bye!

Hello beló Shadow! A nevem Co...y, és ha kitalálod, még egyszer előfizethetsz. (Annyit segítek, hogy az első pont az nagy.) Na szóval, rátérve a lényegre: vagy egy igen érdekes időutazás tanúi voltunk az imént, vagy tényleg komoly problémák vannak a nyomdával. Először tehát oknyomozunk. Ha jól emlékszem, én nem a szeptemberi 576-ban írtam, hogy némi nézeteltéréseink voltak nyomdaügyekben, hanem az októberiben. De nincs kizárva az sem, hogy a szeptemberből maradt borítókat, a nyomda elsütötte pár októberi fedeleként. Az mondjuk nem valószínű, hogy az októberi számunk szeptemberben jelent volna meg, de ha igen, akkor azon igen meglepődnék. Martin szintén a szeptemberi (izé, az OKTÓBERI – most már én is időzavarban vagyok/leszek/voltam – nem kívánt rész törlendő) számban írkált valamit az Electronics Arts játékairól – de ha jól emlékszem, nem azt karcintotta, hogy nem elég hozzájuk P300-as, hanem azt, hogy az OTT kiállított játékok legalább ilyen konfiguráción futottak. (Természetesen ez valóban vicc volt. Az igazság az, hogy PIII-500 MHz és Voodoo3 alatt el sem indulnak...) Így tehát még egy bónusz nyomdahibád is van. Egyébként nem valószínű, hogy pofozkodtam volna az említett nyomda tulajdonosával. Egyrészt nem akarok meghalni, másrészt meg csak akkor vagyok aggresszív, ha kések a nyomdai leadással. (Bár ha jól belegondolok, mindig kések, tehát folyamatosan aggresszív vagyok, és az is lehet, hogy megpofoztam valakit.) Viszont megint nem világos, hogy ha én szeptemberben (vagy októberben, ebbe most ne bonyolódjunk bele) úgy vágok nyakon valakit, hogy fejjel zuhan a tűzőgépbe, hogyan tudja összekócolni a júniusi 576-odat?

Egyébként komolytalanra fordítva a szót: elbaltázta az újságodat a kötészeten a gép, mert fordítva volt rajta az a két lap tűzésnél. Hja, a nyomda ördöge! A múltkor megvettem Terry Pratchett: Mort, avagy a Halál kisinasa c. könyvét (kedvelem a mélyen filozófus könyveket, ajánlom mindenki figyelmébe) – az kizárólag az első 16 oldalból állt végig. Bár vastagságra megvolt, így azért mégsem olyan izgalmas. Ha valakivel hasonló eset történik, javaslom ugyanazt az eljárást követni, mint amit én tettem a Pratchett-könyvvel: visszavittem oda, ahol vettem, és kicseréltettem egy jóra. (Az is egy megoldás, ha visszaküldöd hozzánk. Bár nem biztos, hogy okos, mert bélyegben is azok a legdrágábbak, amit pár évtizede elrontottak...) Ugyanez a helyzet a félrenyomott nyomdai termékekkel. Ez olyan hiba, ami ellen egyetlen kiadó sem tud védekezni. Illetve úgy tudnánk, ha az elsőtől az utolsó darabig elolvasnám az összes példányt. Ennek viszont lenne egy hátulütője: nem biztos, hogy minden hónapban meg tudnánk jelenni. (Persze erre is van megoldás: ha tényleg ennyiszer elolvasom, akkor tán meg is tanulom szóról-szóra, és nincs is szükség újságra. Egyszerűbb félévente egy nagyobb szeánszot összehívni mondjuk a Hősök terére, ahol én majd elszavalom az aktuális 576-ot. Jegyek elővételben már kaphatók 398,- Ft-os egységáron...)

Heuréka! Míg ezt átgondoltam, kiszámoltam azt is, hogy neked nem nyomdai problémáid vannak, hanem sokkal nagyobb: ha az októberi számunkat szeptemberben olvasod, és a szeptemberben nyomott júniusban kuszálódik össze, arra csak egyetlen magyarázat lehet, márpedig az, hogy te visszafelé élsz az időben! Hát ez óriási! Köthetünk boltot: szerény jutalék fejében bejuttatlak a Zimmer Frei-dosszIébe, ahol hasonló figurákat mutogatnak. Vagy van egy jobb ötletem: szerény jutalék fejében nem mondanád meg a jövő (neked múlt) heti vagy inkább havi lottószámokat?!

Hm. Átgondoltam még egyszer ezt a dolgot, és ráleltem még egy alternatívára: ha ezt a Csevegőt netán májusban olvasnátok, akkor mindenkitől elnézést kérek – ÉN élek visszafelé az időben! Sebaj, előbb-utóbb csak összefutunk még valahol.

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-9-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

AKCIÓK!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.720,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.600,-
2.1 Gb Samsung winchester	19.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	21.600,-
Pentium II Tomato EX alaplap	14.960,-
Pentium II ASUS L97-B EX alaplap	21.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.960,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	19.920,-
Asus Riva 3000 128 AGP 4 Mb	21.920,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	11.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	118.000,-
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.5Gb Quantum HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt számítógép:	44.000,-
486DX2/66, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, PCI VGA, 15" SVGA full digitális monitor	

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534



Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers
1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!
AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
37.000,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.
OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
E-mail:balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KERES

Keresek Amiga 1200-ast kiegészítőkkel. Cím: 6400 Kiskunhalas, Széchenyi u. 11. Tel.: 06/77/428-459

AMIGA KíNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

PC KíNÁL

Eladó egy két hónapos Tomb Raider Plusz Unfinished Business PC-s játék dobozzal és angol nyelvű leírással 5.000.-Ft-ért. Tel.: 258-8696

Eladó garanciális P200MMX CPU (22.000 Ft-ért) és Intel TX512 alaplap (8.000 Ft). Érd.: Kiss Endre Farkas Bp. XI. Nándorfejérvár köz 3. Tel.: 203-5466

EGYÉB KíNÁL

Super Nintendo kazetták elsőkézből eladók. Tel.: 3295-530

Eladó SMD, 2 joy (3 és 6 gombos), 8 játék, Universal adapter. Ár.: 35.000 Ft. Tel.: 06-27-317-770

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:
Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..........példányban
Megrendelő neve:..........
Címe:..........
....
Irányítószám:..........
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT
1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	850,-
fél évre	1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	1.650,-
egy évre	3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot..........példányban
Megrendelő neve:..........
Címe:..........
....
Irányítószám:..........
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

1998. november 20-ig most még nagyon megéri előfizetni!

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
C64 LEMEZEK		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GAZZA 2	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERFIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MICKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YOJIMBO	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

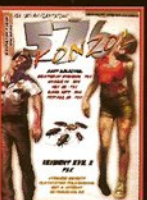
	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. I	299.-	
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SMASH TV	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA


98/2


98/3


98/4


98/5


98/6-7


98/8


98/9


98/10

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk november 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Test Drive 5 (PSX)
Ninja (PSX),
Bio Freaks (N64),
Abe's Exoddus (PSX),
1080° Snowboarding (N64),
Unholy War (PSX),
Off Road Challenge (N64),
Tomb Raider 3(?) (PSX)
Small Soldiers (PSX)
O.D.T. (PSX),

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

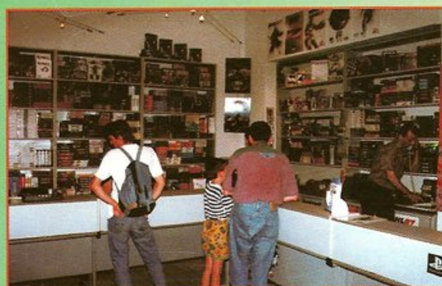
576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

Új boltunk nyílt a Mammutban!

Mammut bevásárlóközpont, Budapest, 1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

